



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGIA INFANTIL Y EDUCACIÓN

PARVULARIA

TÍTULO

Los juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad gruesa en las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja. Período 2014-2015

Tesis previa a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia

AUTORA

Gema Raquel Hidalgo Moreno

DIRECTOR

Dr. Edmundo Hernán Cortez Ortega Mg. Sc

LOJA – ECUADOR

2016

CERTIFICACIÓN

Dr. Edmundo Hernán Cortez Ortega

DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA DE LA MODALIDAD PRESENCIAL.

CERTIFICA:

Haber asesorado, revisado y orientado el desarrollo de la investigación de Tesis titulada: **Los juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad gruesa en las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja. Período 2014-2015**, de la autoría de Gema Raquel Hidalgo Moreno.

Por reunir las condiciones establecidas en el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, razón por la cual autorizo proseguir con los trámites legales pertinentes para su presentación y defensa.

Loja, Junio de 2016



Dr. Edmundo Hernán Cortez Ortega

DIRECTOR DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Gema Raquel Hidalgo Moreno, declaro ser la autora del presente trabajo de tesis expresamente eximo a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional- Biblioteca Virtual.

Autora: Gema Raquel Hidalgo Moreno

Firma: .....

Cédula: 0704480912

Fecha: Loja, julio de 2016

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Gema Raquel Hidalgo Moreno, declaro ser autora de la tesis titulada: **Los juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad gruesa en las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja. Período 2014-2015.** Como requisito para optar por el Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con los cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de tesis que realice un tercero

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los veinte y nueve días del mes de Julio del dos mil dieciséis, firma la autora.

Firma.....

Autora: Gema Raquel Hidalgo Moreno

Cédula: 0704480912

Dirección: Loja, Av. Brasil y Pío Jaramillo, N° 19-05.

Correo Electrónico: Raquelita-1905@hotmail.com

Teléfono: 3031459 **Celular:** 0968678553

DATOS COMPLEMENTARIOS

Director de Tesis: Dr. Edmundo Hernán Cortés Ortega Mg.Sc

TRIBUNAL DE GRADO

Presidenta del tribunal: Dra. Enriqueta Andrade Mg. Sc

Primer Vocal 1: Dra. Daisy Alicia Alejandro Cortés Mg. Sc

Segundo Vocal 2: Dra. Ana Lucia Andrade Carrión Mg. Sc

AGRADECIMIENTO

Expreso mi sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, al Área de la Educación, el Arte y la Comunicación y a la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, por darme la oportunidad de formarme académicamente y así cumplir con mi meta propuesta.

De manera especial al Dr. Edmundo Hernán Cortez Ortega director de tesis, quien con su experiencia y orientaciones hizo posible llevar adelante el presente trabajo de investigación; y a cada uno de los docentes por brindarme sus conocimientos guiando mi aprendizaje para llegar a realizarme como profesional.

Finalmente quiero expresar mi profundo agradecimiento a la Directora, personal docente, niñas y niños de la Escuela Fiscal de Educación Básica “Alonso de Mercadillo” de la ciudad de Loja, por su colaboración

Autora.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo investigativo dando gracias en primer lugar a Dios quien me ha dado las fuerzas y la sabiduría en cada momento para seguir adelante , y en segundo lugar a mis padres y hermanos por su amor, cariño y apoyo incondicional que me han brindado para poder realizarme como profesional.

Gema Raquel

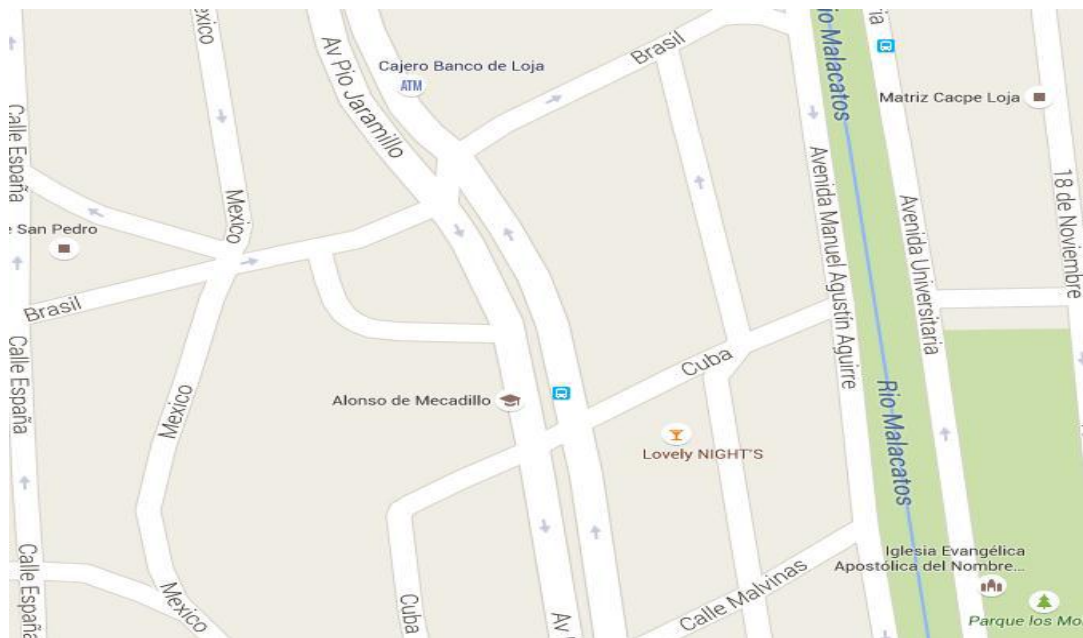
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
Tipo de documento	Autor/nombre del documento	FUENTE	FECHA AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						Otras desagregaciones	Otras observaciones
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO COMUNIDAD		
TESIS	Gema Raquel Hidalgo Moreno Los juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad gruesa en las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja. Período 2014-2015	UNL	2016	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SAN SEBASTIAN	LA TEBAIDA	CD	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN: PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA .

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN ESCUELA FISCAL DE EDUCACION BASICA ALONSO DE MERCADILLO



ESQUEMA DE CONTENIDOS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACION
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORÍA
- vii. MATRIZ DE AMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS
 - a. TÍTULO
 - b. RESUMEN (EN CASTELLANO E INGLÈS) SUMMARY
 - c. INTRODUCCIÓN
 - d. REVISIÓN DE LITERATURA
 - e. MATERIALES Y MÉTODOS
 - f. RESULTADO
 - g. DISCUSIONES
 - h. CONCLUSIONES
 - i. RECOMENDACIONES
 - j. BIBLIOGRAFÍA
 - k. ANEXOS
 - PROYECTO DE TESIS
 - OTROS ANEXOS

a. TÍTULO

Los juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad gruesa en las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja. Período 2014-2015

b. RESUMEN

Los juegos tradicionales son para el niño/a la puerta que abre el conocimiento del mundo que le rodea; sin embargo, con las nuevas tecnologías, el niño y la niña tienen acceso a nuevas formas de diversión lúdica, dejando de lado esta práctica que desde muchos años atrás a resultado útil para mejorar la psicomotricidad de los niños, por lo tanto se ha planteado el tema: “Los juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad gruesa en las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja. Período 2014-2015”. Para ello el objetivo general de la investigación fue analizar los juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad gruesa en las niñas y niños de la Institución en la que se ejecutó el presente trabajo.

Los métodos utilizados para la recolección y análisis de la información fueron: Científico, Inductivo-Deductivo, Descriptivo, Analítico-Sintético, y Método Estadístico, para lo cual se aplicaron los siguientes instrumentos: una encuesta dirigida a la maestra de Primer Año de Educación Inicial para conocer el uso de Juegos Tradicionales; y, una guía de observación aplicada a una población de 23 niñas/os del Primer Año de Educación Inicial, para determinar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. De los resultados se obtiene que la maestra si tiene conocimiento acerca de la importancia que tiene el uso de los juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad gruesa y que el 78% de los niños poseen una buena coordinación al momento de caminar, correr y saltar, sin embargo existen también niños que no han desarrollado una buena coordinación en su cuerpo y tienen dificultades al momento de realizar cualquier juego, por lo que se puede concluir en que los Maestros Docentes deberían de realizar actividades que les ayude a los niños y niñas a mejorar su equilibrio y el manejo adecuado de su cuerpo.

SUMMARY

Traditional games are for the children a door that open the knowledge of the world around him; however, with the new technologies, children have access to new ways of playful fun, leaving aside this practice that many years ago it had a useful result to improve the motor skills of children, therefore it raised the issue: “Traditional games to improve gross motor skills in children from 4 to 5 years of the Alonso de Mercadillo Fiscal School in Loja city. Period 2014-2015”. For this reason, the general objective of the research was to analyze the traditional games to improve gross motor skills in children of the institution in which this work was carried out.

The methods used for the collection and analysis of information were: Scientific, inductive-deductive, descriptive, analytic-synthetic, and Statistical Method. For which, the following instruments were applied to determine the development of gross motor skills: a survey to the teacher of first year of Early Childhood Education for usage of Traditional Games; an observation guide applied to 23 girls of First Year Early Childhood Education. The results show that teacher knows the importance of the use of the traditional games to improve the gross motor skill, also that it shows that the 78% of children have good coordination when walking, running and jumping, however, there are some children that have problems with the coordination in your body and have difficulty when making any game. To conclude Teachers should engage in activities that help children to improve their balance and proper handling of your body.

c. INTRODUCCIÓN

Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos. Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece. Se considera importante e imprescindible incorporar progresivamente los juegos tradicionales en primer lugar para el rescate de los valores culturales y en segundo plano como vía para fomentar estrategias pedagógicas para el desarrollo integral del niño y niña en edad preescolar

En la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo al realizar una observación a los niños/as se pudo constatar la deficiencia de la psicomotricidad gruesa que presentan algunos niñas/os debido al poco interés por la diversidad de juegos tradicionales que son los que les ayuda a tener una buena coordinación de su cuerpo y un buen desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

La psicomotricidad gruesa en los niños se utiliza de manera cotidiana, los niños la aplican corriendo, saltando, jugando con la pelota. Se pueden aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño; mediante estos juegos los niños podrán desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha-izquierda, adelante-atrás (Pastor G, 2004).

Para el desarrollo de la investigación se plantearon los siguientes objetivos específicos: Demostrar la importancia de los juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad gruesa de las niñas/os de 4 a 5 años de edad de la Escuela Fiscal de Educación Básica “Alonso de Mercadillo” período 2014-2015. Determinar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en las niñas/os de 4 a 5 años de edad de la Escuela Fiscal de Educación Básica “Alonso de Mercadillo” período 2014-2015 y Alcanzar con los juegos tradicionales que logren el desarrollo motriz grueso, su autoestima y confianza

entre niños y niñas/os de 4 a 5 años de la Escuela fiscal de Educación Básica “Alonso de Mercadillo” periodo 2014/2015.

A continuación se presenta la metodología que sirvió para el desarrollo de la investigación.

Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron:

Método científico, que sirvió de guía durante todos los pasos de la investigación, el mismo que cumple una secuencia lógica dentro de la problemática, justificación, marco teórico; Método deductivo, es aquel que demostró en forma interpretativa, mediante la lógica pura, la conclusión en su totalidad, de manera que se garantiza la veracidad de las conclusiones; Método inductivo, permitió la delimitación del problema; Método descriptivo, permitió ver los datos obtenidos, los mismos que estuvieron organizados de acuerdo a lo que establece la estadística descriptiva, de tal forma que su análisis e interpretación es confiable; Método Estadístico, que contribuyó a la representación cuantitativa del cuadro y gráfico de las técnicas, como la encuesta y la guía de observación que fueron aplicadas a la docente y a las niñas/os de la Escuela de Educación Básica Alonso Mercadillo, respectivamente; Método Analítico Sintético, consistió en la extracción de las partes de un todo, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado; Método Sintético, sirvió para analizar, organizar, procesar, interpretar y sintetizar la información obtenida en el trabajo de campo, así mismo permitirá el desglose del marco teórico y la simplificación precisa de todo lo investigado.

En el proceso de investigación, se empleó la encuesta, que fue aplicada a la Maestra Docente; y, una Guía de Observación aplicada a las 23 niñas/os de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja, con la finalidad de determinar el mejoramiento de la Psicomotricidad gruesa mediante la aplicación de los Juegos Tradicionales.

Los resultados que se obtuvo son que el 60% de los niños tiene una buena coordinación al momento de jugar, que el 100% demuestra alegría durante el juego y que el 78% de los niños observados se siente seguro al momento de compartir con los demás niños, con estos resultados se pudo concluir que los niños objeto de análisis si tiene una buena

coordinación psicomotriz; sin embargo se recomienda que las maestras deben incrementar la utilización de los juegos tradicionales en clases, ya que se ha demostrado que estos son muy útiles para lograr desarrollar una buena psicomotricidad gruesa en los niños.

Dentro de la investigación se trataron de dos variables, la independiente que se relaciona con los juegos tradicionales, son en esencia una actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional condicionada por la situación social, económica cultural, histórica y geográfica, hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado; y la variable dependiente que es la psicomotricidad gruesa, es una técnica basada en una pedagogía activa, flexible y objetiva que aborda al niño en forma integral durante las diferentes etapas de su desarrollo, con la finalidad de mejorar las capacidades intelectuales, afectivas y sociales a través del movimiento.

Cabe resaltar que la variable independiente al relacionarse con los juegos tradicionales se observó; la importancia de los juegos tradicionales, el origen de los juegos tradicionales, los juegos tradicionales en la primera infancia, los juegos tradicionales como camino inicial del aprendizaje.

De igual manera al tomar la variable dependiente nos referimos al desarrollo de la psicomotricidad gruesa, Educación psicomotriz, desarrollo de las habilidades motrices a través del juego, porque es importante que el niño desarrolle la psicomotricidad gruesa.

El informe final del presente trabajo de investigación consta también de las siguientes partes:

Una parte preliminar en la que consta de: Portada, Certificación, Autoría, Carta de Autorización de Tesis, Agradecimiento, Dedicatoria, Matriz de Ámbito Geográfico, Mapa Geográfico y Croquis; y, Esquema de Contenidos

Y una segunda parte de la Investigación que contiene: Título, Resumen en Castellano y traducido al inglés, Introducción, Revisión de literatura, Materiales y Métodos, Resultados, Discusión, Conclusiones, Recomendaciones, Cronograma de actividades de juegos tradicionales, Bibliografía y Anexos (Proyecto, Índice).

d. REVISIÓN DE LITERATURA

CAPITULO I: LOS JUEGOS TRADICIONALES

Fundamentaciones

A lo largo de la historia el juego ha sido valorado como aspecto fundamental en la formación del individuo. Consideramos que el juego es un elemento motivador que fomenta la creatividad y espontaneidad en el niño; a continuación se presenta la fundamentación científica y filósófa que justifica la importancia de los juegos en la primera infancia.

Fundamentación científica

“Todos los niños del mundo juegan y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital, condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad” (UNESCO, 2002).

Es una herramienta excelente que permite practicar unas estructuras lingüísticas muy variadas y adquirir conocimientos socioculturales del país (Labrador Piquer, 2008).

El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu, por tal razón los científicos consideran que la práctica de los juegos en niños es de suma importancia porque les ayuda a mantener una vida armoniosa, feliz y con mayores posibilidades en su futuro.

Objetivos del Juego

Los juegos tienen diferentes objetivos al momento de incluirlos en el proceso enseñanza aprendizaje, como contribuir al avance de los niños, formar hábitos de trabajo colectivo, desarrollar la personalidad, los valores humanos. También tiende a estimular motricidad infantil como caminar correr saltar. El juego tiene como finalidad favorecer al desarrollo multilateral de los niños, adolescentes y jóvenes, mediante actividades físicas de tipo recreativas, contribuyendo de esta manera, a la formación del ser humano.

El desarrollo positivo de aspectos vinculados con la personalidad tales como el valor, la audacia, la decisión, la tenacidad, la modestia y la disposición para vencer los

obstáculos. Adiestrar y perfeccionar formas fundamentales y esenciales de la motricidad infantil: caminar, correr, saltar, escalar, golpear; e interrelacionarlas con el desarrollo intelectual en la formación del carácter.

Características del juego

El juego es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz), como mental, porque el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación y la motricidad. Este tiene un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales reales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo (Lezama, 2010).

Funciones del juego

A través del juego, el niño aprende a explorar, desarrollar y dominar las destrezas físicas y sociales. Durante el juego, el niño investiga los roles de la familia y de sexo a su propio ritmo, libre de los límites del mundo adulto (Flores Vergara, 2015).

El juego enseña al niño a relacionarse con los demás, primero como observador y más tarde como participante en tareas cooperativas o competitivas y grupales. El juego proporciona un medio por el cual el niño obtiene conocimiento de las normas de su cultura.

La importancia de enseñar a jugar

En el marco de los juegos, ya sean estos reglados o regidos por pautas externas, los niños se ven impulsados a ajustar sus acciones a las restricciones que se les imponen. Poder jugar supone aceptar estas condiciones y manejarse dentro de los límites que establecen, (Sarlé, 2001)

A medida que el niño comprende lo que es aceptable y no aceptable, comienza a desarrollar un sentido de moralidad social.

Juego, instrumento del desarrollo infantil

La importancia del juego como actividad propia de la infancia y estrategia que posibilita el desarrollo de los diferentes aprendizajes en los niños: “Esta expansión de las posibilidades lúdicas ofrecerá oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas, la creatividad, la imaginación, la comunicación, ampliando la capacidad de niños y niñas para comprender el mundo.

En el juego los niños conocen el mundo, toman conciencia de lo real, se relacionan con los demás, asimilan la cultura de su grupo social y disfrutan de la vida y de la libertad. “Adoptar una pedagogía organizada y estructurada no significa introducir en la educación pre-escolar ciertas prácticas „tradicionales“, sin sentido para los niños, ni menospreciar el carácter lúdico con el que se revisten muchos aprendizajes, pues el placer de aprender y de dominar determinadas competencias exige también esfuerzo, concentración y compromiso personal (Campo, 2014).

Fundamentación filosófica

El juego es una actividad infantil, necesaria para el desarrollo emocional e intelectual del niño, beneficia la maduración y el pensamiento creativo. Surge de forma espontánea y es la mejor vía que tiene el niño, para comprender y entender lo que sucede con el entorno que lo rodea.

La mejor forma de comprender el mundo interno del niño es observar sus juegos, pues en ellos se reflejan las habilidades adquiridas, sus inquietudes, sus miedos y las necesidades y deseos que no puede expresar con palabra. Por medio del juego el niño desarrolla su capacidad intelectual y puede hacerle frente a situaciones penosas que de otra forma le serían imposibles de afrontar. Pero, fundamentalmente, constituye una fuente de placer y de disfrutar la vida (Guartanga Inga & Santacruz Correa, 2009)

El juego y su importancia en el desarrollo del niño

El juego en los niños como “algo serio” ha sido reconocido desde hace más de 400 años cuando Montaigne así lo calificó. El juego infantil no es equivalente al del adulto dado

que los primeros años constituyen la época más importante para la formación y constitución del ser. El adulto pasa a otras realidades mientras que el niño avanza hacia nuevas etapas de dominio. Es éste un período de rápidas transformaciones y exigencias del ambiente, siendo el juego un medio clave para hacer la transición hacia la vida adulta.

El juego caracteriza al niño, es su actividad natural y tiene su apogeo en el período que va de los dos a los siete años, cuanto tienen primacía los juegos simbólicos. Por medio del juego el niño desarrolla su capacidad intelectual y puede hacerle frente a situaciones penosas que de otra forma le serían imposibles de afrontar. Pero, fundamentalmente, constituye una fuente de placer y de disfrutar la vida (Peñaranda 2010, pág. 13).

El Juego como instrumento del desarrollo infantil

La importancia del juego como actividad propia de la infancia y estrategia que posibilita el desarrollo de los diferentes aprendizajes en los niños/as: “Esta expansión de las posibilidades lúdicas ofrecerá oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas, la creatividad, la imaginación, la comunicación, ampliando la capacidad de niños y niñas para comprender el mundo.

En el juego los niños conocen el mundo, toman conciencia de lo real, se relacionan con los demás, asimilan la cultura de su grupo social y disfrutan de la vida y de la libertad. “Adoptar una pedagogía organizada y estructurada no significa introducir en la educación pre-escolar ciertas prácticas „tradicionales“, sin sentido para los niños, ni menospreciar el carácter lúdico con el que se revisten muchos aprendizajes, pues el placer de aprender y de dominar determinadas competencias exige también esfuerzo, concentración y compromiso personal (Campo, 2014)

El juego como agente socializador y transmisor de valores

El juego tiene gran poder socializante, pues ayuda al niño a salir de sí mismo, a respetar las reglas que hacen posible una convivencia pacífica, a compartir y a cuidar su entorno. Hoy en día, en el desarrollo que han alcanzado las nuevas tecnologías, el niño y la niña tienen acceso a nuevas formas de diversión lúdica a las que hay que estar abiertos, ya que poseen gran valor educativo, sin embargo, no hay nada mejor para relacionarse con

los demás y adquirir valores que los juegos tradicionales, los juegos de siempre, a los que jugaban nuestros antepasados, y que se están perdiendo, por eso, desde el carácter educativo que tiene el juego, la escuela es el lugar más adecuado para potenciar esos juegos tradicionales (Benitez, 2009).

Para que se utilizan los juegos con los niños

El juego es el que permite que la creatividad se exprese plenamente y con mayor frecuencia. “El principio dinámico de la fantasía es el juego que...parece ser contradictorio con el principio del trabajo serio. Pero sin este jugar con la fantasía, jamás ha visto la luz ningún trabajo creativo” (Hausner, 2009)

El juego es fundamental para la creatividad, es fundamental para el desarrollo del niño. Los niños pasan una enorme porción de tiempo jugando, y deben hacerlo porque es su mejor medio para aprender. Mejoran sus habilidades aprende hacer más creativo al momento de realizar cualquier actividad, el juego es una forma de distracción y diversión que hace felices a los niños.

Tipos de juego

Normalmente se clasifican en función de sus contenidos o en función del número de participantes, es decir, juegos individuales, colectivos o sociales, podemos clasificar los juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción. A excepción de los juegos de construcción, las otras tres categorías se corresponden con las estructuras específicas de cada etapa en la evolución intelectual del niño: el esquema motor, el símbolo y las operaciones intelectuales. Y, al igual que sucede con estas últimas, los juegos de reglas son los de aparición más tardía porque se construyen, a partir de las dos formas anteriores, el esquema motor y el símbolo, integrados en ellos y subordinados ahora a la regla.

• El juego motor (funcionales)

Consisten en aquellos que se guía por la ley del efecto, es decir actividades con movimientos elementales y muy simples que pretenden lograr el dominio de ciertos gestos y a ejercitar el autoconocimiento corporal. Tales como mover las extremidades, manos, dedos, tocarse un pie, manipular un objeto, producir sonidos, lanzar cosas, es

decir, tareas que permiten el desarrollo evolutivo del cuerpo e interactuar y conocer el medio exterior, permitiendo experimentar y ganar experiencia.

- **Juegos de ficción (Simbólicos)**

Son quizás los juegos más típicos de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Es el juego de pretender situaciones y personajes como si dichas situaciones estuvieran ocurriendo. Fingir, ya se está en compañía o solo, jugar a la familia y a la comida, jugar a las muñecas, a los indios, etc. Permitirán observar las fantasías en la mente infantil,

- **Juegos de reglas (Adquisición)**

Su práctica depende, en gran medida, del entorno en el que se desarrolla el niño, de los modelos y comportamiento que observe en otras personas.

Este tipo de juegos le permitirán recibir y comprender a los seres humanos y a las cosas que lo rodean por medio de sus sentidos y la razón, el niño absorberá todo, no se cansará de oír relatos y cuentos, de aprender canciones no de realizar cualquier esfuerzo para captar el medio y la cultura de su realidad circundante.

- **Juegos de construcción (fabricación)**

Este es un tipo de juego se lo practica sin importar la edad. Ya en el primer año de vida del niño se pueden observar actividades que se las podrían clasificar en esta categoría, como por ejemplo cuando los niños juegan con los cubos de plástico que se insertan o se superponen, los bloques de madera con los que se hacen torres, etc.

Mediante estos juegos el niño manipula objetos, los combina, agrupa y en la medida que se va ejercitando aprende a modificar, transformar y construir nuevos objetos o juguetes.

- **Los Juegos Tradicionales**

Son juegos que por lo general se han venido practicando durante varias generaciones en un sector geográfico y por una población determinada.

Un juego que está muy arraigado en una determinada zona y que los habitantes del lugar lo practican habitualmente, ya sea en general o en un sector de población concreto, ese juego lo podemos denominar popular. En este caso, popular significa que

pertenece al pueblo, a las personas del lugar, quienes con sus características, creencias y estilos de vida locales lo han incorporado a su cotidianidad.

Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado

El juego tradicional es una actividad libre, delimitada en el espacio y en el tiempo, cuya principal característica es proporcionar placer a los participantes en ocasiones utilizado para desarrollar destrezas, regulado por una normativa de rigidez variable que se practica en una determinada población el cual se transmiten de generación en generación.

La modalidad denominada juego tradicional infantil, designada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo

Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil dissociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología.

Los juegos tradicionales son parte del folclor de una población, la forma como se los practica está adaptada a las características propias de los individuos de dicho sector El

Juego Como Estrategia de Enseñanza

La tarea de enseñar una asignatura a los estudiantes requiere que los docentes recurran a diversas estrategias que permitan que el proceso de enseñanza aprendizaje fluya adecuadamente.

Los juegos como estrategia permiten a los niños aprender de forma natural facilita el desarrollo de las habilidades perceptomotoras, ya que estos juegos son procesos dinámicos en la participación activa de los niños y niñas.

La actividad esencial de la infancia; permite la expresión de emociones y alimenta la imaginación. Mediante la actividad lúdica el niño libera tensiones, sueña, crea, exterioriza sus pensamientos, manifiesta su curiosidad, resuelve problemas y aprende

Los juegos son una alternativa muy valiosa como recurso instruccional y como elemento de una estrategia de aprendizaje. El juego tiene un valor educativo importante, por cuanto facilita que los niños y niñas adquieran el desarrollo de procesos intelectuales que le permiten fomentar hábitos y actitudes positivas hacia el trabajo escolar.

Las ideas expuestas, permiten inferir que el juego en la vida del niño preescolar se considera como la herramienta en la cual se sustenta el logro de futuras enseñanzas y el elemento primordial en el desarrollo de la personalidad y la adquisición de diversas funciones motrices y psíquicas.

Los juegos tradicionales.

Concepto

Son en esencia una actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional condicionada por la situación social, económica cultural, histórica y geográfica, hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado.

Cada cultura posee un sistema lúdico, compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas que surgen de la realidad de cada cultura (Sanchez, 2001).

Con los juegos tradicionales es posible transformar a la educación desde una actividad aburrida difícil de comprender en una forma divertida eficaz de enseñar y aprender.

Origen de los juegos tradicionales

El origen de los juegos tradicionales es contemporáneo al de las sociedades. En épocas lejanas, en lugar de ser propiedades de los niños, constituían el bien personal del mago, del chamán que al utilizarlos con fines religiosos atribuían su invención y su primer uso a los dioses. Desechados por el sacerdote para sus prácticas, en lugar de extinguirse

cambiaron de destino y emprendieron un nuevo rumbo, luego quedaron relegados a juegos de los hombres, luego de las mujeres y finalmente de los niños. (Maestro Guerrero, 1996)

Importancia de los juegos tradicionales en la primera infancia

Las rondas infantiles y los juegos tradicionales nos hacen recordar aquella época de nuestra infancia cuando éramos muy pequeños y nos tomábamos de la mano formando una ronda, girábamos y cantábamos con la alegría que el canto y el juego pueden provocar en un niño.

Es la reafirmación del yo y la puerta que abre el conocimiento del mundo que le rodea, el juego es el puente que le lleva a relacionarse con los otros. (Pinza Astudillo & Ureña Garces, 2010)

La importancia de los juegos tradicionales en el ámbito pedagógico.

Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos a través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, como otros aspectos de los mismos, por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera. Podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega. las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples. en primer lugar el juego tradicional, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo institucional, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños (Pinza Astudillo & Ureña Garces, 2010, pág. 18).

El juego tradicional como camino inicial de aprendizaje

El juego es una actividad natural para todo los niños de todas las regiones y de todas las culturas del mundo se dedican al juego, y esto siempre ha sido así. Los juguetes más tempranos se formaron utilizando piedras, palos y arcilla. Se han descubierto juguetes de la civilización que prosperaba en el valle del indo (3000-1500 a de c.). Los niños de esa civilización jugaban con pequeñas carretillas, silbatos en la forma de pájaros, y monos que se deslizaban por un hilo.

Todos sabemos que el juego es una actividad positiva para los niños, cuando están jugando, los niños se mantienen ocupados y también se entretienen, asimismo, ver a su hijo sonreír y divertirse provoca en usted alegría y satisfacción (Pinza Astudillo & Ureña Garces, 2010, págs. 22-23).

Los juegos tradicionales como recurso didáctico en el aula

Como podemos ver los juegos tradicionales es un potencial , el momento de utilizarlo como recurso didáctico; pues permite desarrollar muchos campos del convivir humano; así las habilidades y las destrezas , la práctica de valores, la sociabilidad, nociones de tiempo, cantidad, de lateralidad; lo más importante ayuda a que los niños crezcan, intelectualmente, físicamente, y efectivamente, lo cual les permitirá incorporarse en la vida en la comunidad, en los juegos permiten descubrir las habilidades del estudiante (Astudilo & Ureña Garces, 2010, pág 24)

Los juegos tradicionales aplicados dentro del aula es un recurso importante que ayudan al niño a desarrollar sus habilidades y destrezas, despierta en el niño un mejor interés por aprender, el maestro debe realizar juegos de acorde a la edad del niño, debe hacerlo de manera cuidadosa de esa manera al momento de realizar un juego tendrá la pertinencia y eficacia absoluta.

Didáctica de los Juegos Tradicionales

La didáctica es la forma, la manera, de cómo enseñar, es así que el docente antes de incluir los juegos tradicionales en el proceso enseñanza aprendizaje deberá planificar la forma como se desarrollara dicha actividad y cuáles son las metas que pretende alcanzar.

Si bien todos los juegos pueden ser aplicables en la educación,

El docente tendrá que ser muy meticuloso el momento de utilizarlos, pues deberá tomar en cuenta la edad e interés de sus estudiantes solo así el juego que elija tendrá la pertinencia y eficacia. Si bien el objetivo primordial de la educación es el desarrollo pleno e integral de la personalidad del niño y el logro de sus deberes y derechos dentro de una sociedad democrática, en el primer año de educación básica la actividad educativa se centra en el desarrollo y perfeccionamiento de su coordinación motriz.

La educación para los juegos tradicionales y la orientación de una conducta constructiva grupo no sólo se basa en palabras y explicaciones sino en ejemplos.

En el contexto pedagógico preescolar, la selección de un juego atiende a objetivos muy específicos, los cuales están íntimamente relacionados a la naturaleza del juego, la cual puede ser de: creatividad, agilidad mental, conocimiento del grupo, integración y/o comunicación social, juegos de expresión individual, juegos de memorización.

El docente guiará el juego atendiendo a los criterios siguientes:

Socio-emocional: aliviar tensión, integración grupal, desarrollo espiritual, auto disciplina, liderazgo, cooperación.

Valor físico: precisión, velocidad, flexibilidad, agilidad, uso y desarrollo de destrezas básicas, relajación.

Valor intelectual: aplicación de conocimientos adquiridos en la vida escolar, apreciación de conocimientos adquiridos en otros lugares.

Estos criterios están estrechamente relacionados con las áreas de desarrollo psicomotriz del niño y niña, objeto de estudio de la presente investigación

Los juegos tradicionales en la jornada diaria

Los juegos constituyen un eficaz recurso para reforzar sentimientos de seguridad, firmeza, independencia, que modifica y socializa los impulsos y deseos en lugar de reprimirlos.

Favorecen el desarrollo emocional, son una válvula de escape de emociones, sentimientos y necesidades: así como también es un fiel reflejo de las relaciones familiares que van condicionando la personalidad (Arias P & Quintero P, 2005)

Los juegos tradicionales durante la jornada diaria de trabajo el maestro los debe realizar junto con sus alumnos ya que es una estrategia eficaz para que el niño aprenda a conocer la diversidad de juegos que hay, para que el niño pueda desarrollar un mejor equilibrio de su cuerpo, para que se integre fácilmente con sus amigos, el juego es un

factor muy importante que el maestro no debe olvidar en su jornada diaria de trabajo con sus niños ya que esto les ayudara a fortalecerse y a despertar el interés por el juego.

Los juegos tradicionales desde la perspectiva educativa

Los juegos tradicionales pueden realizarse en el ámbito de la educación formal como la no formal, o la informal, solo hay que encontrar el momento y el lugar para trabajarlos. En los centros educativos y más concretamente en la educación infantil se puede organizar el rincón del juego tradicional.

Los juegos tradicionales desde el punto de vista formativo ayudan a los individuos a desarrollar ciertas capacidades como:

- ✓ Inician a los niños en la aceptación de las reglas comunes compartidas.
- ✓ Facilita la integración del individuo en la sociedad
- ✓ Ayudan a los niños a autoafirmarse mejorando su autoestima
- ✓ Desarrollan habilidades psicomotoras: coordinación óculo manual, movimientos de dedos, control postural.
- ✓ Permiten descubrir el entorno donde vive.

En nuestro país el repertorio de juegos es muy amplio y los maestros educadores infantiles son los profesionales que por su proximidad con los niños pueden conseguir que esta forma de cultura lúdica popular no se acabe perdiendo (Gualotuña Simbaña, 2011)

Transmisión de los juegos tradicionales

La transmisión de los juegos tradicionales se ha dado de manera oral, generación tras generación y puede darse de dos formas la vertical que se da a través de la familia y la horizontal por medio de la socialización, la familia es el primer lugar de aprendizaje, por medio de sus diferentes miembros (abuelos, papas, abuelas, mamas, o los hermanos y hermanas) se introduce el entorno y se potencia el juego a través de estímulos visuales voces y sonidos.

En la relación abuelo(a) nieto(a) se crea un vínculo de protección, complicidad y de relación transgeneracional de gran importancia para la educación. Ellos y ellas aprenden con la experiencia de un referente, vivo a lo que se le puede llamar una transmisión generacional directa o por imitación (Moreno Castro, 2008).

En la actualidad es lamentable que esta transmisión de los juegos tradicionales este sufriendo una ruptura muy notable ya que se ve muy poco, tanto en la escuela como en los parques, que los niños y niñas practiquen estos juegos.

Materiales para los juegos tradicionales

Anteriormente en los hogares se fabricaban juguetes con piedras, palos, latas cuerdas, hojas, entre otros es importante señalar algunos juegos no precisan de un material específico y en caso de ser así, se puede reaprovechar cualquier objeto o material de los recursos existentes en el entorno inmediato.

Los juegos tradicionales dan posibilidad de que cada persona elabore su propio juguete poniendo en práctica su ingenio y creatividad para utilizar el material disponible a su alcance.

Revivir los juegos tradicionales

A pesar de que algunas sociedades los abuelos, y las abuelas pasan inadvertidos, se destaca que ellos son un cumulo de experiencias, un foco de atención sabiduría y aprendizaje. A través de ellos se puede rescatar por medio de su memoria, los mayores juegos tradicionales, tarea que no solo es gratificante, sino da la posibilidad de utilizarlos como una herramienta para conseguir objetivos en proyectos específicos: antropológicos históricos, deportivos educativos, recreativos.

El relato de los abuelos y las abuelas es el medio más importante para recolectar la información más necesaria a fin de conocer cómo se jugaba, donde con que, y todo lo que involucre un juego específico. A través de los relatos se puede recobrar estos

juegos, así como animar a grandes y a pequeñitos a descubrir el valor que poseen y su historia.

Dentro de los juegos tradicionales se encuentra una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños, juegos de niñas, canciones de cuna, adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes etc. Si bien algunos de estos juegos pareciera que tienden a desaparecer por completo, una de las características de los mismos es que surgen por una temporada, desaparecen y luego vuelven a aparecer.

Algunos de los juegos están más ligados al sexo de los niños, siendo jugado exclusivamente por niños por ejemplo: bolas, trompo, etc. y otros por niñas, por ejemplo: el elástico, las ventanitas etc, cada uno de los juegos están ligados a determinadas edades.

A continuación se presenta una serie de juegos tradicionales:

- | | |
|-----------------------|------------------------------------|
| 1. Palo encebado | 11. Zapatito cochinito |
| 2. Ollitas | 12. Los ensacados |
| 3. El gato y el ratón | 13. Baile de la escoba |
| 4. La carretilla | 14. Gallinita ciega |
| 5. Pan quemado | 15. Las bolas |
| 6. Baile del tomate | 16. Las cogidas |
| 7. La rayuela | 17. Los trompos |
| 8. Las cometas | 18. Las sillas |
| 9. Las escondidas | 19. Préndalo, prendadlo por ladrón |
| 10. La sogá | 20. El elástico |

El rescate de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales llevan implícito la idiosincrasia, los valores, costumbres, por lo que es la representación más autóctona de la sociedad que los crea. Es un vínculo necesario con el pasado, es un respeto a lo mejor de las generaciones que nos precedieron.

De igual manera nuestros niños, jóvenes y adultos, han sido presa del desarrollo tecnológico, poniendo en riesgo una parte importante de nuestra cultura, un legado que nos llega desde nuestros antepasados.

El rescatar los juegos tradicionales es una forma de no olvidar las costumbres que tuvieron nuestros abuelos, padres, cuando se divertían, es volver a revivir nuestra cultura del lugar en que habitamos, los juegos tradicionales además son un instrumento importante para el niño en su desarrollo físico, mental, y creativo, a través del juego el niño llega a relacionarse con los demás niños. (Fernández, 2004).

Los avances de la tecnología y con ellos los juegos de consola como el x-box , wii y play station o de computador han venido desplazando a los tradicionales como la lleva, golosa, escondidas, rondas infantiles, trompos, perinolas, coca, ponchados y adivinanzas creativas, con las que se divirtieron hasta hace muy poco las generaciones pasadas.

La actividad física ha sido remplazada por juegos estáticos donde los niños permanecen durante horas sentados frente a una pantalla o consola, sin comer y mucho menos sin moverse, olvidándose por completo el efecto positivo que genera el acercamiento entre padres e hijos y de los beneficios psicomotores que se pueden conseguir al jugar

Acciones para el rescate de los juegos tradicionales

El juego es una estimulación necesaria del niño desde que nace, para poder crecer y evolucionar. Es el instrumento del cual se sirve para adaptarse, vivenciar la realidad, adquirir conocimientos y establecer vínculos. En el nivel inicial es un lazo entre la realidad y la fantasía. Para el niño el juego es una vía de escape donde fluyen sus emociones, conflictos, estrategias, asume roles propios y ajenos. El niño no simula, vive como propia cada experiencia lúdica. Para él, el hecho de jugar es interesarse por personas, actividades, cosas, y por uno mismo, es reflejarse. Es un medio para adaptarse al medio que lo circunda, es un modo de aprendizaje clave en los primeros años de su vida y básico en la formación de su personalidad.

El niño aprende haciendo. Desde el primer año de vida le mostramos el mundo de los objetos, juguetes que sueñan y se mueven en distintas direcciones para que los busquen y demostrarles las más diversas acciones que puedan realizar con los objetos para contribuir al desarrollo de su inteligencia.

El mayor obstáculo para que se practiquen los juegos tradicionales

Los Juegos Tradicionales se encuentran en el currículo de Educación Física desde hace años, si bien no todos los utilizamos e introducimos en nuestras clases, un error, pues supone un medio esencial para educar siempre que le demos el uso adecuado, pues ello determinará su utilidad (Astudilo & Ureña Garces, 2010, pág 52)

Podemos decir que el uso del juego tradicional no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en nuestras raíces y así poder comprender mejor nuestro presente. “Los juegos tradicionales son indicados como una faceta –aun en niños de ciudad- para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio (MSc. Padilla, 2014).

El mayor obstáculo para que los juegos tradicionales se dejen de aplicar es la de costumbre que se ha perdido a través del tiempo, la falta de la poca creatividad de los maestros ha hecho en parte que los niños conozcan las actividades de juego de antaño, y han sido remplazados por otra diversidad de juegos como la tecnología que es la que divierte a los niños en la actualidad.

CAPITULO II: PSICOMOTRICIDAD

Definición

La psicomotricidad se ocupa del estudio y comprensión de los fenómenos y resultados relacionados con el movimiento corporal y su desarrollo. Fundamentalmente es una forma de abordar la educación que pretende desarrollar las capacidades del niño o niña (Inteligencia, comunicación, efectividad, sociabilidad, aprendizaje, etc.) a partir de movimiento y acción (García Tapia, 2013).

Fases de la Motricidad Gruesa

En el desarrollo motor, según la edad, se observan cinco fases:

0 a 6 meses: Dependencia completa de la actividad refleja, en especial la succión. Hacia los

tres o cuatro meses se inician los movimientos voluntarios debido a estímulos externos.

6 meses a 1 año: Se caracteriza por la organización de las nuevas posibilidades del movimiento. Se observa una movilidad más grande que se integra con la elaboración del espacio y del tiempo. Esta organización sigue estrechamente ligada con la del tono muscular y la maduración propia del proceso de crecimiento, la cual se enriquece continuamente debido al feedback (retroalimentación) propio del desarrollo cognitivo. Cerca del año, algunos niños caminan con ayuda.

1 a 2 años: alrededor del año y medio el niño anda solo y puede subir escalones con ayuda. Su curiosidad le hace tocar todo y se puede sentar en una silla, agacharse, etc..., A los 2 años el niño corre y puede saltar con los dos pies juntos. Se pone en cuclillas, sube y baja las escaleras sintiendo el apoyo de la pared.

3 a 4 años: se consolida lo adquirido hasta el momento, se corre sin problemas, se suben y bajan escaleras sin ayuda ni apoyos, pueden ir de puntillas andando sobre las mismas sin problemas. Al llegar a los 4 años se puede ir solo con un pie el movimiento motor a lo largo del año se irá perfeccionando hasta poder saltar, mover, subir y bajar por todas partes.

5 a 7 años: el equilibrio entra en la fase determinante, donde se adquiere total autonomía en este sentido a lo largo de este período. En esta fase, se automatizan los conocimientos

adquiridos hasta el momento, que serán la base de los nuevos conocimientos tanto internos como socio afectivos. Las posibilidades que se abren al niño delante de las siguientes fases de crecimiento (adolescencia, pubertad) hasta llegar al desarrollo completo vendrán marcadas ineludiblemente por lo adquirido y consolidado en estas etapas. A partir de los 7 años la maduración está prácticamente completada, por lo que a partir de ahora y hasta los 12 años es el momento idóneo para realizar actividades que favorezcan el equilibrio y la coordinación de movimientos.

OBJETIVOS DE LAS ACTIVIDADES DE MOTRICIDAD GRUESA

El principal objetivo de la motricidad gruesa es fortalecer al niño la capacidad para crear cosas novedosas y nuevas; para lo cual es importante conocer y saber cómo es su crecimiento, desarrollo y maduración del infante desde su fecundación hasta los ocho años de vida donde logran alcanzar su nivel de desarrollo motriz, capacidades cognitivas, destrezas y habilidades para dirigir y conducir sus propios aprendizajes.

Educación psicomotriz

La educación psicomotriz es una técnica basada en una pedagogía activa, flexible y objetiva que aborda al niño en forma integral durante las diferentes etapas de su desarrollo, con la finalidad de mejorar las capacidades intelectuales, afectivas y sociales a través del movimiento.

Es una estrategia educativa utilizada sobretodo en la educación preescolar y escolar. Sin embargo es posible aplicarse en otros ámbitos de acuerdo al uso que se le desee dar, ya sea educativo, preventivo, o reeducativo, terapéutico (Panez Salazar, 2014).

Actividad motriz de 3 a 5 años

A partir de los 3 años el crecimiento del niño transcurre más lento. Las actividades motrices y juegos realizados al aire libre pueden contribuir favorablemente al mismo.

La gran riqueza de movimientos que se expresa en este grupo de edad, pues el pequeño quiere desplazarse constantemente y realizar nuevas proezas, puede tener cierta orientación

pedagógica por parte del adulto, sin abusar, ni pretender asumir un papel directivo (González Rodríguez, 2002).

El niño de 3 a 4 años realiza muchas acciones por sí solo, demostrando mayor independencia que en el grupo de edad anterior. Comienza a diferenciar el color, la forma y el tamaño de los objetos utilizándolos, según sus propiedades, durante las actividades motrices. Se aprecia que a los niños de este grupo de edad, les gusta mucho imitar los objetos y fenómenos de la realidad, ejemplo: imitan que conducen autos, aviones, reproduciendo muchas acciones de la vida cotidiana, por lo que es sumamente importante facilitar al niño el contacto con todo el mundo exterior, a fin de que pueda adquirir suficientes y diferentes vivencias de la realidad.

La motricidad del niño, en el período de tres a cuatro años, evoluciona como sigue: se desplazan caminando, corriendo y saltando en diferentes direcciones. El desarrollo de la orientación espacial mayormente lo demuestran al lanzar de diferentes formas y hacia diferentes puntos de referencia.

Desarrollo motriz

El desarrollo y calidad de las habilidades motrices de un niño se ven influidas por muchos factores estos incluyen el tono muscular, la fuerza la resistencia, la planificación motriz y la integración sensorial.

El tono se refiere a la constante contracción y estado del musculo en reposo. El tono puede ser normal, hipotónico (tono muscular bajo o débil, que requiere un mayor esfuerzo para mantener la postura contra la gravedad) o hipertónico (tono muscular alto o rígido que resulta en movimientos entrecortados o que no son suaves). Cuando el tono bajo o alto, el niño puede tener problemas para mover los brazos o piernas debido a músculos débiles.

Un niño que presenta poca resistencia motriz influyen varios factores como tono y fuerza muscular, funcionamientos del corazón y los pulmones y motivación , no pueden mantener un buen equilibrio en su cuerpo al momento de correr saltar, las diferentes actividades de movimientos que ayudaran al niño a tener un buen desarrollo motriz.

El desarrollo de la coordinación motriz gruesa

La coordinación motriz es aquella capacidad que tenemos para poder mover nuestro cuerpo a voluntad, en una forma armónica; se divide en dos grandes grupos: la coordinación motriz gruesa y la coordinación motriz fina. Aunque aparentemente la primera es el fundamento de la última, en realidad no es así, ya que pueden darse en forma independiente y lograrse un desarrollo mayor en cualquiera de ellas.

¿Por qué es tan importante que el niño desarrolle la coordinación motriz gruesa?

- ✓ El desarrollo inicial del sistema nervioso se da en gran medida a través del movimiento, lo que determina las conexiones neuronales que se utilizarán para el aprendizaje de habilidades formales y la adquisición de conocimientos.
- ✓ El poseer una buena coordinación le da al niño un sentimiento de dominio de su propio cuerpo y una sensación de seguridad, elementos importantes para el desarrollo de la personalidad.
- ✓ El hábito de realizar actividad física acompañará al niño toda la vida, previniendo enfermedades, obesidad, y estrés

Un niño con dificultades en la coordinación gruesa puede presentar algunos de los siguientes indicadores:

- ✓ Se cae con frecuencia.
- ✓ Tiene temor a realizar actividad física.
- ✓ Se le caen las cosas a menudo.
- ✓ Se cansa rápidamente al realizar actividad física.
- ✓ Su postura no es adecuada.
- ✓ Le falta fuerza.
- ✓ Presenta sobrepeso.
- ✓ No se está quieto, presenta actividad desmedida.
- ✓ Tiene dificultad para detenerse cuando corre o juega.

¿Qué actitudes dificultan el desarrollo de la coordinación motriz?

- ✓ Permitir a los niños ver demasiada televisión o jugar juegos de video en exceso.
- ✓ Hacer las cosas por ellos al no darles el tiempo necesario para que las realicen
- ✓ Limitarles su responsabilidad a la escuela y no pedirles que apoyen en tareas del hogar.
- ✓ No dar el espacio necesario para la realización de la actividad física y el juego en forma conjunta.

¿Cómo se puede ayudar al niño a desarrollar su coordinación motriz gruesa?

Tener un tiempo diario o al menos durante el fin de semana para la actividad física:

- ✓ Movimientos corporales: Rodar, gatear, arrastrarse, caminar de cangrejo, caminar de rodillas, jugar a las carretillas.
- ✓ Andar en bicicleta, en patines, en patín del diablo.
- ✓ Juegos con pelotas de distintos tamaños. Botar contra el piso, botar contra la pared, aventar y cachar a un bote, aventar y cachar, pegarle con raqueta, pegarle con bat, patear con un pie y el otro, fútbol, basquetbol, béisbol.
- ✓ .Juegos con saltos. Saltar en dos pies, en uno, en el otro, saltar la cuerda, saltar con el tico-tico, jugar al avión.
- ✓ .Juegos de equilibrio. Caminar sobre una línea, una barra o un borde para adelante, atrás, de lado; caminar sosteniendo un objeto en la cabeza, caminar sobre zancos. (Adaptación del sistema grafico educativo)

Juego motor

El juego motor esta asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que puede generar en el niño. Saltar un pie, jalar la soga, lanzar una pelota , columpiarse, correr, empujarse, entre otros son juegos motores.

Los niños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio sobre su propio cuerpo. Además cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y varios movimientos.(Silvia , El juego motor y espejo del desarrollo infantil, 2003)

El desarrollo de las habilidades motrices a través del juego

La relación entre juego y deporte dentro de nuestro sistema educativo cada vez se hace más estrecha desde el aprendizaje de las habilidades motrices a través del juego.

A nadie se le escapa el juego es una de las actividades más naturales que realizan los niños que es un medio que genera gran motivación entre sus practicantes que incita, a la superación personal, que posee un alto grado de autoformación instintiva y que por tanto facilita los aprendizajes, en nuestro caso de las habilidades motrices, conviene matizar el trabajo de las habilidades motrices y el juego es algo que no se puede tratar de forma aislada e independiente dentro del contexto educativo sino que forma parte de un proceso más global de enseñanza y aprendizaje.

Qué se busca con el desarrollo de la motricidad?

El desarrollo de la motricidad permite al área sensorial-motriz una capacidad exploradora que es la que fomenta el aprendizaje y estimula el desarrollo intelectual del niño.

Por todo ello, es muy recomendable incitar al niño en sus intentos de búsqueda, dejándole tocar, palpar, chupar (si es posible) y manipular, sin limitar sus posibilidades, aunque sí controlando los límites antes posibles riesgos.

El Movimiento

es importante para satisfacer las necesidades y deseo de sobrevivencia, exploración y descubrimiento, control y equilibrio, expresión y juego principalmente en los niños/as, facilitando de esta manera las tareas y oficio que los niños realizan hasta formar parte del avance tecnológico que en la actualidad existen (manejo de computadores, celulares) permitiendo el desarrollo motor que le ayuda a mejorar la comprensión y análisis conceptuales, tomando en cuenta que la mayoría de los comportamientos humanos son actos voluntarios o intencionales y que se los puede observar, medir, modificar, adaptar de acuerdo al lugar donde el niño se desenvuelve.

El desarrollo motor grueso

El desarrollo motor grueso tiene una armonía y coordinación al realizar movimientos los mismos que están presentes en actividades como: gatear, correr, caminar, saltar, trepar, lanzar objetos, y otros.

DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA

El desarrollo del ser humano es considerado como un proceso dinámico tanto biológico como

Cultural. Caracterizado por continuos cambios relacionados con el factor tiempo. La aparición de estos cambios comienza desde la concepción del individuo y continúa hasta la muerte”.

Etapas del desarrollo motriz grueso

Dentro de las principales etapas que ayudan al desarrollo motriz grueso consideramos las siguientes

Etapas de exploración: La finalidad de esta etapa es familiarizar al niño/a con los objetos de su entorno, para que explore y manipule los objetos para lograr alcanzar con sus movimientos dinámicos pase a ser una experiencia vivencia da de desarrollo personal y que al mismo tiempo logra desarrollar las sensaciones que le ayudarán a obtener un adecuado equilibrio corporal. Es necesario mencionar algunos ejercicios que ayuda en esta etapa:

Conocimientos de los objetos.- Se debe realizar ejercicios de construcción o alineación con llantas, bloques de plástico, aula, acompañado por la música, saltar sogas con dos pies y un pie, gatear, caminar, correr sobre una línea recta a figuras geométricas.

Manejo más global del cuerpo.- son ejercicios donde el niño ocupa todo su cuerpo y puede subir y bajar gradas, mantenerse en equilibrio reptar boca arriba con los brazos para atrás, el juego de zapatito cochinito y otros.

Etapa de la conciencia y la confianza.- En esta etapa los niños/as más grandes pueden encontrar por sí mismo los medios para ejecutar acciones simples pero que requieren presión, dándoles el espacio suficiente y con una buena motivación para que tengan confianza en las acciones que solamente ellos pueden ejecutar subir a un bloque de madera y que salte de lado o que marche en equilibrio sobre varios bloques alineados.

Etapa de la coordinación de las sensaciones.- En esta etapa los niños/as ya controlan más el equilibrio, las acciones a ejecutarse son más precisas y diferenciadas, adquiere mayor dominio de su cuerpo y de cada uno de sus segmentos, extendiendo la cabeza, maneja las alturas, la escalera china, puede realizar saltos con circulaciones hacia adelante, atrás, derecha, izquierda, e incluso puede saltar de un bloque con los ojos cerrados y así se va aumentando el grado de dificultad de acuerdo a los objetos de nuevas alternativas de desplazamiento las cuales le permiten desarrollar su motricidad gruesa que es el camino para fortalecer y desarrollar aprendizajes significativo

Estimulación del Área Motriz Gruesa.

Le llamamos Estimulación a toda aquella actividad de contacto o juego con un niño que propicie, fortalezca y desarrolle adecuada y oportunamente sus potenciales motoras gruesas. Esta tiene lugar mediante la repetición útil de diferentes actividades que aumentan, el control de los movimientos de su cuerpo, proporcionando al niño una sensación de seguridad y goce a través del juego libre, del ejercicio y la exploración.

Carencia de Estimulación Motora Gruesa.

La vida moderna ha permitido cambios drásticos en la interacción de la familia y esto hace que la falta de tiempo para compartir con los niños sea una consecuencia para que muchos de ellos se vean presos en casa o atados a una silla, evitando el fortalecimiento de las destrezas motoras gruesas.

Actividades que apoyan a mejorar la motricidad gruesa

En general todos los juegos que implican cualquier actividad física ayudarán a los niños a mejorar sus destrezas motoras gruesas, pero algunos de los siguientes ejercicios son básicos y no requieren de muchos materiales:

- ✓ Pedir al niño que señale, nombre y localice cualquier parte de su cuerpo, incluyendo partes de la cara y extremidades.
- ✓ Armar legos con figuras de gran tamaño e incentivarlo para que forme figuras sobre las cuales pueda realizar otra actividad y luego pedirle que desarme.
- ✓ Subir y bajar escaleras.
- ✓ Realizar un recorrido, sin salirse del esquema determinado, es decir un área, específica o una figura o forma.

Actividades de coordinación entre miembros de motricidad gruesa.

Muchas de las siguientes actividades pueden realizarse al compás de música que tiene una variedad de ritmos.

Coordinación bi-manual

- ✓ Dar golpecitos con los dedos, las manos o palos al compás de varios ritmos, o en sincronía • Extender los brazos a la altura de los hombros y rotarlos en círculos • “Boxeo con adversario imaginario”—rotar un brazo alrededor del otro con los codos doblados a un ángulo de 90 grados, en frente del pecho o encima de la cabeza
- ✓ Recoger monedas con cada mano y colocarlas en cajas
- ✓ Tocar el piano, teclado electrónico o instrumentos de percusión con ambas manos
- ✓ Hacer juegos con los dedos como “Itsy Bitsy Araña”, jugar con títeres, o jugar juegos de batir las palmas.

Coordinación de manos y pies

- ✓ Caminar y batir las palmas al compás de varios ritmos
- ✓ Dar brincos y batir las palmas al compás de un ritmo o en sincronía

- ✓ Caminar, dar brincos, correr o dar saltitos a la vez de hacer el “boxeo con adversario imaginario”
- ✓ Dar saltitos al compás de música con variadas combinaciones de movimientos de los pies a la vez de batir las palmas
- ✓ Hacer saltos estacionarios de tijeras (salto de títeres o jumping jacks); note la coordinación de los brazos y las piernas
- ✓ Imitar animales que caminan de lado, como el “paso del cangrejo”. (Los niños mayores pueden intentar deslizarse hacia un lado a la vez de tirar y agarrar una pelota.)

FACTORES QUE FAVORECEN LA MOTRICIDAD GRUESA

Existen varios factores que ayudan a desarrollar la motricidad gruesa de la población infantil, las principales son:

Fases en el desarrollo normal de un niño.

Primera fase: del nacimiento a los 6 meses.

Se caracteriza por una dependencia completa de la actividad refleja, especialmente de la succión.

Alrededor de los tres meses, el reflejo de succión desaparece debido a los estímulos externos, que incitan el ejercicio y provocan una posibilidad más amplia de acciones y el inicio de los movimientos voluntarios

Segunda fase: de los 6 meses a los 4 años.

Se caracteriza por la organización de las nuevas posibilidades del movimiento. Se observa una movilidad más grande que se integra con la elaboración del espacio y del tiempo. Esta organización sigue estrechamente ligada con la del tono y la maduración.

Al cumplir un año de edad se puede mantener de pie durante ratitos pequeños y camina con ayuda.

Cuando tiene un año y medio ha conseguido andar y puede subir escalones con ayuda. Toca todo, se agacha y es capaz de levantarse y sentarse sólo en una silla. Cuando tiene 2 años aparece la carrera y puede saltar con los dos pies juntos. Se puede poner en cuclillas, sube y baja las escaleras apoyándose en la pared.

A los 3 años controla bien su cuerpo y se consolidan las habilidades motoras adquiridas. Es decir En este año la carrera se perfecciona, sube y baja escaleras sin ayuda, puede ponerse de puntillas y andar sobre ellas.

A los 4 años corre de puntillas, puede saltar sobre un pie. Se mueve sin parar y salta y corre por todas partes.

Tercera fase: de los 4 a los 7 años corresponde a la automatización de estas posibilidades motrices que, forman la base necesaria para las futuras adquisiciones. Específicamente se observan las siguientes adquisiciones en el desarrollo motor:

A los 5 años el sentido del equilibrio y del ritmo están muy perfeccionados.

!A los 6 años la maduración está prácticamente completada, por lo que a partir de ahora hasta los 12 años es el momento idóneo para realizar actividades que favorezcan el equilibrio y la coordinación de movimientos.

Nutrición

. Es el conjunto de procesos por los cuales un ser vivo recibe y utiliza los elementos necesarios para mantener sus funciones en perfecto funcionamiento, renovar y cambiar sus componentes o en el caso de organismo aun en desarrollo para crecer.

Estimulación del Área Motriz Gruesa

Le llamamos Estimulación a toda aquella actividad de contacto o juego con un niño que propicie, fortalezca y desarrolle adecuada y oportunamente sus potenciales motoras gruesas.

Esta tiene lugar mediante la repetición útil de diferentes actividades que aumentan, el control de los movimientos de su cuerpo, proporcionando al niño una sensación de seguridad y goce a través del juego libre, del ejercicio y la exploración.

Factores que Frenan la Motricidad Gruesa

Problemas en las fases de desarrollo del motor grueso. estos se pueden presentar a cualquier edad debido a una complicación en el desarrollo fisiológico o por un accidente; evitando el correcto funcionamiento de las destrezas motoras de los niños.

La desnutrición

Es en cambio una enfermedad con matiz social que forma parte de la pobreza extrema de un pueblo en vías de subdesarrollo, nuestro país no se escapa de esta situación y si no se sabe utilizar adecuadamente los pocos recursos que se dispone, la situación iría peor. Muchas de las familias no aprovechan los productos que en época son económicos y utiliza comida preparada o comida chatarra, llevando a un contexto social más grave que es el sobrepeso y la obesidad, este fenómeno acosa cada vez más desde tempranas edades mismo que si no es tratado a tiempo y llevando un control continuo conlleva a enfermedades graves e incluso a la muerte.

Carencia de Estimulación Motora Gruesa

La vida moderna ha permitido cambios drásticos en la interacción de la familia y esto hace que la falta de tiempo para compartir con los niños sea una consecuencia para que muchos de ellos se vean presos en casa o atados a una silla, evitando el fortalecimiento de las destrezas motoras gruesas.

Actividades que Apoyan a Mejorar la Motricidad Gruesa

En general todos los juegos que implican cualquier actividad física ayudarán a los niños a mejorar sus destrezas motoras gruesas, pero algunos de los siguientes ejercicios son básicos y no requieren de muchos materiales:

- Pedir al niño que señale, nombre y localice cualquier parte de su cuerpo, incluyendo partes de la cara y extremidades.
- Armar legos con figuras de gran tamaño e incentivarlo para que forme figuras sobre las cuales pueda realizar otra actividad y luego pedirle que desarme.
- Subir y bajar escaleras.
- Realizar un recorrido, sin salirse del esquema determinado, es decir un área, específica o una figura o forma.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Para la realización de todo trabajo investigativo, en el que se requiere de resultados óptimos y precisos; es imprescindible una serie de pasos, métodos, técnicas que comprueben o den soporte a dicha investigación, en este apartado se muestra los métodos y técnicas que se utilizaron para el desarrollo de la presente de investigación.

1. MÉTODOS:

1.1.MÉTODO CIENTÍFICO: Fue útil en todo el proyecto investigativo; el planteamiento del tema, problema, objetivos, marco teórico y en la investigación de campo, se podrá comprobar y establecer conclusiones y recomendaciones.

1.2.MÉTODO DEDUCTIVO- INDUCTIVO: Este método se utilizó para el planteamiento del problema y la justificación.

El método inductivo se utilizó en el momento de analizar los datos obtenidos en la investigación de campo, y llegar a conclusiones sobre la utilización de los juegos tradicionales para desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños.

1.3. DESCRIPTIVO.- Los datos obtenidos estuvieron organizados de acuerdo a lo que establece la estadística descriptiva, de tal forma que su análisis e interpretación proporcionó una respuesta válida sobre el problema planteado. Igualmente permitieron conocer si los datos obtenidos y los resultados estuvieron en relación con el marco teórico.

1.4. ANALÍTICO – SINTÉTICO: Me permitió la realización y delimitación del marco teórico partiendo de un análisis del problema a investigarse, sintetizarlo y describir la información del marco teórico.

1.5. METODO ESTADÍSTICO: Sirvió para obtener un conjunto de valores ordenados en sus respectivas categorías; empleándose en este caso; la estadística cuantitativa y descriptiva para constituir un estudio cualitativo. A través de la estadística descriptiva se realizó la tabulación de los resultados producto de la encuesta aplicada a las maestras y una Guía de Observación aplicada a las niñas/os investigados, representados en las tablas y gráficos estadísticos con la finalidad de presentar los datos ordenados y así facilitar su análisis e interpretación.

2. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

2.1. ENCUESTA.- esta técnica se aplicó con la finalidad de analizar la utilización de los juegos tradicionales durante la jornada escolar.

2.2. GUÍA DE OBSERVACIÓN.- Aplicada a las niñas/os para determinar el Desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los mismos y una post guía de observación para determinar si con los juegos tradicionales aplicados durante el periodo de un mes quince días, lograron una mejoría en la psicomotricidad gruesa de los niños.

3. POBLACION Y MUESTRA

3.1. POBLACION

La población con la que se trabajó en la presente investigación estuvo conformada por las niñas /os de la escuela fiscal de Educación Básica “Alonso de Mercadillo” con un total de 23 niñas/os.

3.2. MUESTRA.

Para la aplicación de la encuesta y la guía de observación se utilizó una pequeña muestra del primer año de educación básica paralelo A, siendo aplicada una sola encuesta a la profesora y la guía aplicada a 23 niñas/os de dicho paralelo como.

Se ilustra el siguiente cuadro:

MUESTRA

ESTABLECIMIENTO EDUCATIVO				
ESCUELA FISCAL DE EDUCACIÓN BÁSICA “ALONSO DE MERCADILLO”				
Año	Niños		Maestra	Total
	Hombres	Mujeres		
1 “A”	10	13	1	24

Fuente: Docente de la escuela fiscal de Educación Básica” Alonso de Mercadillo”

Elaboración: Gema Raquel Hidalgo Moreno

f. RESULTADOS

Para analizar las respuestas de la encuesta, se construyó un cuadro informativo en el que se resume toda la información; puesto que al ser una sola la persona encuestada hacerlo mediante gráficos o porcentajes resulta innecesario.

ENCUESTA APLICADA A LA MAESTRA DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA FISCAL DE EDUCACION BASICA “ALONSO DE MERCADILLO” DE LA CIUDAD DE LOJA.

CUADRO 1

TABULACIÓN DE ENCUESTA REALIZADA A LA MAESTRA DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN INICIAL.

PREGUNTAS	RESPUESTAS	¿POR QUÉ?
1.¿Considera usted que el trabajo docente de Educación Inicial está enmarcado en el rescate de los Juegos Tradicionales?	Si	A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas. Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples, porque ayudan a aprender a divertirse y a desarrollar su imaginación, su inteligencia, creatividad y sobre todo su destreza motriz.
2. ¿Utiliza los Juegos Tradicionales en la jornada diaria de trabajo?	Si	Ayudan a mejorar el desarrollo del lenguaje oral en el niño, adquiriendo un vocabulario básico y específico a través de cánticos, rimas u otras expresiones verbales, además el niño desarrolla la fantasía, así como la creatividad a la hora de inventar o modificar el material con el que juega o el juego en sí mismo. Además, el niño adquiere la noción numérica y de secuencia a través de situaciones de sorteo.

3. Selecciones los Juegos Tradicionales que utiliza con sus niños	El gato y el ratón El lobo La gallina ciega	Ayudan a mejorar la creatividad y el desarrollo motriz de los niños en esta edad, además fomenta el trabajo en grupo y la inclusión de todos.
4. ¿Cuál cree usted que es el mayor obstáculo para que se practiquen los Juegos Tradicionales	Poco interés	Porque las maestras ponen más atención en cumplir con el programa académico que les exige la institución y se olvidan de a otras actividades lúdicas que también son importantes para fomentar es intelecto y el desarrollo psicomotriz.
5. ¿Considera usted importante rescatar los Juegos Tradicionales y aplicarlos en el aula?	Si	Porque constituyen una herramienta fundamental en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños así como también mejoran su habilidad intelectual, lingüística y su conocimiento del mundo exterior.
6. Con qué recursos cuenta para desarrollar los diversos tipos de Juegos Tradicionales?	Colchonetas Juguetes Balones	Porque estos recursos son atractivos para los niños, fáciles de manejar y permite que el niño/a desarrollar una buena psicomotricidad gruesa.
7. ¿Cree usted que los juegos electrónicos ayudan al niño/a tener un mejor desarrollo?	No	Con esta actividad el niño/a no realiza ninguna actividad física por lo tanto no desarrolla ninguna habilidad motriz de su cuerpo, además de perder contacto con el mundo lo que lo vuelve más tímido por que no interactúan con otros niños.
8. ¿Cree usted que el maestro debe conocer y respetar la capacidad de la resistencia motriz que tiene un niño/a al realizar un juego?	Si	Porque le ayuda al niño a despertar el interés por el juego, en bases a sus capacidades, además de descubrir y explorar sus habilidades naturales.

9. ¿Considera usted importante que las actividades de juego les ayuden al desarrollo de las nociones de tiempo y ritmo en las niñas/os?.	Si	Fomenta en el niño/a una buena coordinación de su cuerpo, le ayude a distinguir tiempos, turnos e inclusive operaciones básicas como la suma y la resta.
10. ¿Cree usted que saltar la soga mejora el equilibrio en las niñas/os?	Si	Porque le ayuda al niño/a a tener un buen equilibrio de su cuerpo, mayor resistencia, compartir con otros niños, ser proactivo, competitivo y a desarrollar una buena psicomotricidad gruesa.

FUENTE: Encuesta aplicada a la maestra de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo
ELABORACIÓN: Gema Raquel Hidalgo Moreno

Análisis e Interpretación

El autor Fernández (2004) opina que los juegos tradicionales llevan implícito la idiosincrasia, los valores, costumbres, por lo que es la representación más autóctona de la sociedad que los crea. Es un vínculo necesario con el pasado, es un respeto a lo mejor de las generaciones que nos precedieron.

La autora Rosario (2009), manifiesta que los juegos constituyen un eficaz recurso para reforzar sentimientos de seguridad, firmeza, independencia, que modifica y socializa los impulsos y deseos en lugar de reprimirlos.

En el cuadro 1, se muestra en resumen la tabulación de las preguntas realizadas a la maestra de la Escuela Alonso de Mercadillo, donde se puede observar que la maestra, consideran que el trabajo docente de Primer año de Educación Inicial si está enmarcado en el rescate de los juegos tradicionales.

Los Juegos Tradicionales que son utilizados con los niños en la Jornada diaria de trabajo, tiene gran importancia puesto que son una forma de rescatar su identidad a la que pertenecen, a la cultura popular y constituyen un elemento esencial para fortalecer las

destrezas, habilidades, valores. De esto la profesora explica que si utiliza los juegos tradicionales durante sus clases, sin embargo cree que es necesaria una mayor difusión y promoción desde las familias y las instituciones para la práctica de los juegos tradicionales, el juego es el eje principal que les lleva a relacionarse con los demás, desarrollar hábitos de aseo, de trabajo, aprender a ser ordenado, a esperar su turno, a compartir, a ser amable con los demás.

Así los juegos tradicionales más practicados en la escuela investigada son: “el gato y el ratón, el lobo y la gallinita ciega. Al aplicar el juego de “El gato y el ratón”, se logra estimular en los niños la coordinación, motricidad y competencia, “El lobo” permite estimular el pensamiento lógico, el análisis, la memoria así como también aumenta el vocabulario y desarrollo del lenguaje en los niños. El juego tradicional de: “Gallinita ciega”, favorece el aprendizaje, permite el descubrimiento de su propio cuerpo, desarrolla la psicomotricidad, el pensamiento creativo, la socialización y potencia la percepción sensorial.

De igual forma, la maestra de la escuela Alonso de Mercadillo consideran que el mayor obstáculo para que no se practique los juegos tradicionales, es el poco interés por parte de las instituciones de no implementarlos en su jornada diaria, así como de los padres de familia que con el tiempo han ido perdiendo estos valores ancestrales y no han sido capaces de transmitirles a sus hijos.

También considera que uno de los mayores obstáculos para que se dejen de practicar los juegos tradicionales es poco interés que se tiene en relación a los beneficios que estos traen consigo como por ejemplo adquisición de conocimientos y el paso de lo concreto a lo abstracto, permite la formación del carácter y de hábitos en los niños, afirma su personalidad, desarrolla la imaginación y enriquece los hábitos y manifestaciones sociales.

El poco interés que tiene los niños de practicar los juegos tradicionales se debe a los avances de la tecnología y con ellos los juegos electrónicos, y la Tv que poco a poco han venido llamando la atención de los niños, dejando a un lado los juegos tradicionales que impide de alguna manera a la actividad física, es decir en la actualidad se juega estáticamente donde los niños permanecen durante horas sentados frente a una pantalla, sin

comer y mucho menos sin moverse, olvidándose por completo el efecto positivo que genera el acercamiento entre padres e hijos y de los beneficios psicomotores que se pueden conseguir al jugar.

Por ellos la maestra considera importante rescatar los Juegos Tradicionales y aplicarlos en el aula durante la jornada de clases. La Institución Educativa es un marco ideal para dar a conocer los Juegos Tradicionales, siempre y cuando satisfagan las necesidades de los niños para mantener su vigencia y se utilicen atendiendo el contexto sociocultural.

Los juegos tradicionales cumplen una función de enculturación porque conservan y transmiten los valores profundos de la cultura popular proporcionando una actividad acorde con las características de sus participantes, además ayudan a conservar las tradiciones de antaño.

El autor Moreno Castro (2008), explica que los juegos tradicionales dan la posibilidad de que cada persona construya su juguete poniendo en práctica su ingenio y creatividad, la autoconstrucción supone algunas ventajas, y una mayor participación activa.

La maestra del grado investigado sostiene que para desarrollar los diversos tipos juegos tradicionales cuenta con colchonetas, juguetes y balones. Sin embargo cree que hay una diversidad de juegos, que utilizan recursos como las rayuelas y los disfraces que ayudan a los niños a usar la imaginación, a la generosidad compartiendo afectuosamente las prendas de vestir y a convertirse, aunque sólo sea por unas horas, en ese personaje que tanto admiran y adoran.

Los juegos electrónicos se han constituido en la actualidad en los amigos inseparables de los niños e incluso de muchos adultos, quienes dan rienda suelta a su imaginación al considerarse protagonistas y héroes de los juegos que están siendo parte de sus vidas.

Dejando a un lado otras actividades de juego que son las que les permitirán compartir y relacionarse con los demás. Ante esto la maestra opinó que los juegos electrónicos no ayudan al niño a tener un mejor desarrollo de su psicomotricidad.

Siguiendo el proceso evolutivo del niño, debemos contribuir a facilitar la madurez y formación de su personalidad a través de distintos juegos funcionales que pueden ir ayudando a que el niño logre su coordinación psicomotriz, su desarrollo y perfeccionamiento sensorial y perceptivo, su ubicación en el espacio y en el tiempo.

La maestra sostiene y acepta que los profesores deben conocer y respetar la capacidad que tiene todo niño/a en su desarrollo motriz, en todas las áreas de movimiento y ritmo, al saltar correr, el maestro debe estar preparado para ayudar a los niños/as a mejorar su desarrollo motor, ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos.

El autor Panez Salazar (2014), nos indica que las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes, después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido. De esto la maestra considera importante que las actividades de juego ayudan al desarrollo de las nociones de tiempo y ritmo en los niños y niñas.

Las nociones de tiempo y ritmo a través del juego y la música son importantes porque le ayudara al niño/a tener una buena coordinación de su cuerpo, también nos indica un cierto orden temporal en las que se pueden desarrollar algunas nociones temporales como rápido lento. Estas nociones de ritmo y movimiento deben ser aplicadas en los niños.

El autor Garcia Tapia (2013), aproximadamente a los 5 años de edad, ya el niño puede saltar y está listo para aprender a saltar la soga ya que el desarrollo físico se refiere a la madurez del cuerpo en relación a las destrezas y sus funciones, por ejemplo, el desarrollo motor grueso (usa músculos grandes) como por ejemplo, las piernas y los brazos; y el desarrollo motor fino (requiere el uso preciso de los músculos) por ejemplo, las manos y los dedos.

De esto la maestra considera que saltar la soga le ayuda al niño a tener un buen equilibrio motriz de su cuerpo, es un juego magnifico y divertido le ayuda a fortalecer los pies y generar velocidad de movimiento, mejora la elasticidad de su cuerpo y la ayuda a tener una buena coordinación, y equilibrio. Saltar la soga además de ser un juego, es muy beneficioso en la salud del niño.

GUÍA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA FISCAL DE EDUCACION BASICA “ALONSO DE MERCADILLO”LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA.

1. ¿Centra su interés por el juego?

CUADRO 2

Variable	F	%
SI	20	86
NO	3	14
TOTAL	23	100

FUENTE: Guía de observación aplicada a las niñas/os de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo
ELABORACIÓN: Autora.

Análisis e interpretación

Lafebre (2013, págs. 12-13), expresa que el juego no es simplemente una actividad en la que los niños ocupan su tiempo cuando todavía no tienen la edad para asistir a la escuela (...). Al jugar, los niños ponen el cimiento para el aprendizaje posterior en la vida, ya que resuelven problemas y aumentan su comprensión de sí mismos, de otras personas y del mundo en el que viven.

De esto, como muestra el cuadro 2, del total de niños encuestados, el 86% si muestra interés por realizar los juegos que la maestra efectúa durante la jornada diaria de clase, y el 14% no centra interés alguno por el juego; esto indica que en su mayoría los niños de 4 a 5 años de la Escuela Alonso de Mercadillo muestran interés por realizar los juegos

propuestas por la maestra, lo que es muy importante dado que los juegos ayudan a los niños a mejorar el estado de ánimo, les permite integrarse con los demás, les ayuda a mejorar su desarrollo físico y emocional y a conocer más del mundo que los rodea.

2. ¿Se integra fácilmente con sus amigos al momento de jugar?

CUADRO 3

Variable	F	%
SI	22	95
NO	1	5
TOTAL	23	100

FUENTE: Guía de observación aplicada a las niñas/os de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo

ELABORACIÓN: Gema Raquel Hidalgo Moreno

Análisis e interpretación

Según Díaz (2009), el juego es una parte esencial en el aprendizaje del niño. Brinda una manera de expresar sus sentimientos, explorar relaciones, describir experiencias y comunicarle a los demás lo que quiere y necesita. Los niños juegan porque es divertido. Sin embargo, cuando participan en el juego, desarrollan aptitudes para la vida sin darse cuenta.

Ante esto en el cuadro 3 se muestra que el 95% de las niños observados se integran al momento de jugar, solo un niño que representa el 5% no se integra. Por lo tanto podemos concluir que salvo por un niño, todos lo demás se integran fácilmente en el juego, esto es de gran importancia porque esto les ayuda a desarrollar habilidades del lenguaje, mejorar la comunicación con los demás, establecer relaciones sociales y aprender a conocer sus realidades, coordinación física, madurez emocional y la capacidad de explorar.

Traslada objetos de un lugar a otro

CUADRO 4

Variable	F	%
SI	23	100
NO	0	0
TOTAL	23	100

FUENTE: Guía de observación aplicada a las niñas/os de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo

ELABORACIÓN: Gema Raquel Hidalgo Moreno

Análisis e interpretación

Saenz, (2013) dice que el desarrollo motor es importante, porque a medida que los individuos crecen y se mueven van explorando el entorno por sus propios medios, utilizando desplazamientos y movimientos que le permiten conocer y descubrir el mundo que le rodea, lo que le brinda experiencias y conocimientos básicos para su vida.

Con la motricidad gruesa los niños y niñas empiezan a desarrollar los músculos que pertenecen a las extremidades inferiores, superiores junto con los movimientos de la cabeza. De esto el cuadro 4 muestra que todos los niños a los que les aplicaron la guía de observación, trasladan los objetos de un lugar a otro sin ninguna dificultad; esto es bueno porque les ayuda a endurecer los músculos de sus extremidades, a mejorar los movimientos y reflejos de su cuerpo, es decir a tener mayor agilidad.

3. Realiza ejercicios para desarrollar el equilibrio y control del cuerpo

CUADRO 5

Variable	F	%
SI	16	70
NO	7	30
TOTAL	23	100

FUENTE: Guía de observación aplicada a las niñas/os de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo

ELABORACIÓN: Gema Raquel Hidalgo Moreno

Análisis e interpretación

García Tapia (2013, pag 43), explica que el niño debe realizar ejercicios para poder tener un buen equilibrio; el cuerpo actúa como interlocutor del sujeto con el medio, requiere un dominio y una flexibilidad para realizar los movimientos necesarios para una tarea determinada. Realizar ejercicios permite al niño explorar e investigar, superar y transformar situaciones de conflicto, enfrentarse a las limitaciones, relacionarse con los demás, desarrollar la iniciativa propia, asumir roles, disfrutar del juego y expresarse con libertad.

En el cuadro 5 se observa que el 70% de niños observados realizan ejercicios para el equilibrio y control del cuerpo y el 30% no realizan estos ejercicios. Por lo que podemos concluir que la mayor parte de los niños realizan los ejercicios propuestos por la profesora, sin embargo el 30% no realiza estos ejercicios, lo que es un poco preocupante puesto que estos ejercicios son importantes para mejorar la psicomotricidad y destreza de los niños.

4. Realiza una buena coordinación al momento de caminar, correr , saltar

CUADRO 6

Variable	F	%
SI	14	60
NO	9	40
TOTAL	23	100

FUENTE: Guía de observación aplicada a las niñas/os de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo

ELABORACIÓN: Gema Raquel Hidalgo Moreno

Análisis e interpretación

Para Sánchez (2001), es importante que el niño desarrolle una buena coordinación al momento de jugar, porque esto le ayuda desarrollar correctamente las capacidades motrices básicas y las habilidades, así como para potenciar la socialización con personas de su misma edad y la creatividad.

De esto, según el cuadro 6, los 14 niños que representan el 60% realizan una buena coordinación al momento de caminar, correr, saltar, y 9 niños que representan el 40% no realizan una buena coordinación; esto indica que todavía en el aula de clase hay varios niños que no tienen una buena coordinación al momento de caminar, correr y saltar por lo que es necesario estimular la participación de los niños y realizar más actividades que mejoren la psicomotricidad.

5. Demuestra alegría al momento de jugar

CUADRO 7

Variable	F	%
SI	23	100
NO	0	0
TOTAL	23	100

FUENTE: Guía de observación aplicada a las niñas/os de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo

ELABORACIÓN: Gema Raquel Hidalgo Moreno

Análisis e interpretación

En un artículo de la revista “Fundación Belén”, se dice que la alegría es una de las emociones básicas del ser humano (...). Es un estado de ánimo agradable y vivo, fresco y luminoso, generador de bienestar general, que produce altos niveles de energía y una disposición a la acción constructiva.

Es un estado de ánimo que generalmente se manifiesta con signos externos por lo que puede ser percibido por otras personas, ya que quien experimenta alegría, la revela en su apariencia, lenguaje, decisiones y actos. Esta alegría como instalación vital es la que los padres y educadores deben fomentar en los niños.

De esto, la información levantada revela que el 100% de los niños demuestran alegría al momento de jugar. Lo que permite concluir que los niños de 4 y 5 años de la Escuela Alonso de Mercadillo son niños felices, con una conducta proactiva, que les ayuda a enfrentar situaciones negativas, puesto que la alegría refleja el estado de ánimo del niño.

6. Se muestra seguro al momento de realizar un juego

CUADRO 8

Variable	F	%
SI	20	86
NO	3	14
TOTAL	23	100

FUENTE: Guía de observación aplicada a las niñas/os de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo

ELABORACIÓN: Gema Raquel Hidalgo Moreno

Análisis e interpretación

Buitrago (2003), expresa que al jugar el niño encuentra nuevas oportunidades y situaciones para descubrir sus habilidades en nuevos espacios, en compañía de otros niños generalmente de su misma edad o de características similares. Durante el juego cotidiano, el niño aprende el valor de las relaciones sociales.

De esto el cuadro 8, muestra que el 86% de los niños se muestran seguros al momento de realizar un juego, mientras que 3 niños que representan el 14% no se muestran seguros; esto permite concluir que los niños de 4 y 5 años de la escuela Alonso de Mercadillo si se sienten seguros al momento de compartir tiempo con otros niños, lo que es importante porque esto les ayuda a mejorar la comunicación con otras personas, su destrezas básicas, su lenguaje, así como la seguridad al compartir con otros.

7. Es participativo en todas las actividades de juego

CUADRO 9

Variable	F	%
SI	18	78
NO	5	22
	23	100

FUENTE: Guía de observación aplicada a las niñas/os de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo

ELABORACIÓN: Gema Raquel Hidalgo Moreno

Análisis e interpretación

Según Guartanga Inga (2009), el juego es un excelente recurso para integrar a los niños/as, y para lograr un equilibrio grupal en la participación y en la expresión. Es indispensable un ambiente de confianza para que el juego funcione, y ésta debe propiciarse en ambos sentidos: por parte del docente y también de los alumnos.

Hacer que el niño participe es una de las estrategias más importantes dentro del proceso de socialización del niño con los demás, despierta su imaginación, e interés por el juego.

De esto en el cuadro 8, el 78% de los niños participan en actividades de juego y el 22% no participan, de esto se puede decir que aunque 18 niños son participativos, todavía 5 niños de los observados no son participativos lo que indicaría que es necesario estimular su participación.

CUADRO COMPARATIVO DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LAS NIÑAS/O

Preguntas	Pre guía de observación			Pos guía de observación		
	Variables	f	%	Variables	f	%
1. Centra su interés por el juego	Si	20	86	Si	22	95
	No	3	14	No	1	5
	Total	23	100%	Total	23	100%

FUENTE: Pre y Pos guía de observación aplicada a las niñas/os de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo

ELABORACIÓN: Gema Raquel Hidalgo Moreno

Preguntas	Test de la guía de observación			Re test de la guía de observación		
	Variables	f	%	Variables	f	%
2. ¿Se integra fácilmente con sus amigos al momento de jugar?	Si	22	95	Si	23	100
	No	1	5	No	0	0
	Total	23	100%	Total	23	100%

FUENTE: Pre y Pos guía de observación aplicada a las niñas/os de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo

ELABORACIÓN: Gema Raquel Hidalgo Moreno

Preguntas	Test de la guía de observación			Re test de la guía de observación		
	Variable	f	%	Variable	f	%
3. Traslada objetos de un lugar a otro	Si	23	100	Si	23	100
	No	0	0	No	0	0
	Total	23	100%	Total	23	100%

FUENTE: Pre y Pos guía de observación aplicada a las niñas/os de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo

ELABORACIÓN: Gema Raquel Hidalgo Moreno

Preguntas	Test de la guía de observación			Re test de la guía de observación		
	Variable	f	%	Variable	f	%
4. Realizan ejercicios para desarrollar el equilibrio y control del cuerpo	Si	16	70	Si	20	86
	No	7	30	No	3	14
	Total	23	100%	Total	23	100%

FUENTE: Pre y Pos guía de observación aplicada a las niñas/os de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo

ELABORACIÓN: Gema Raquel Hidalgo Moreno

Preguntas	Test de la guía de observación			Re test de la guía de observación		
	Variable	f	%	Variable	f	%
5. Realiza una buena coordinación al momento de caminar, correr, saltar	Si	14	60	Si	18	78
	No	9	40	No	5	22

FUENTE: Pre y Pos guía de observación aplicada a las niñas/os de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo

ELABORACIÓN: Gema Raquel Hidalgo Moreno

Preguntas	Test de la guía de observación			Re test de la guía de observación		
	Variable	f	%	Variable	f	%
6. Demuestra alegría al momento de jugar	Si	23	100	Si	23	100
	No	0	0	No	0	0
	Total	23	100%	Total	23	100%

FUENTE: Pre y Pos guía de observación aplicada a las niñas/os de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo

ELABORACIÓN: Gema Raquel Hidalgo Moreno

Preguntas	Test de la guía de observación			Re test de la guía de observación		
	Variable	f	%	Variable	f	%
7. Se muestra seguro al momento de realizar un juego	Si	20	86	Si	22	95
	No	3	14	No	1	5
	Total	23	100%	Total	23	100%

FUENTE: Pre y Pos guía de observación aplicada a las niñas/os de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo

ELABORACIÓN: Gema Raquel Hidalgo Moreno

Preguntas	Test de la guía de observación			Re test de la guía de observación		
	Variable	f	%	Variable	f	%
8. Es participativo en todas las actividades de juego	Si	18	78	Si	22	95
	No	5	22	No	1	5
	Total	23	100%	Total	23	100%

FUENTE: Pre y Pos guía de observación aplicada a las niñas/os de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo

ELABORACIÓN: Gema Raquel Hidalgo Moreno

Análisis e interpretación

El cuadro presenta un comparativo entre la guía de observación aplicada a los niños de 4 y 5 años de la Escuela Alonso de Mercadillo al inicio del estudio y la post guía aplicada a los mismo niños un mes y medio después.

Esta comparación se hizo a través de actividades como: el juego del gato y el ratón, la rayuela, el baile del tomate, las estatuas, la gallinita ciega, el lobo, El aserrín aserrán, el florón, los ensacados y las frutas ; ejercicios que se realizaron a los niños para mejorar la psicomotricidad gruesa de los mismos durante un periodo de mes y quince días, para lo cual se aplicó una ficha de post observación con el fin de verificar y/o constatar si las actividades aplicadas brindaron el apoyo deseado o faltaba tiempo para que los niños que todavía tenían algún problema en su desarrollo psicomotriz lo superaran.

De esta post observación con los ejercicios aplicados se pudo constatar que el 95 % de los niños centra su atención en el juego, se muestra más seguro al momento de realizar cualquier tipo de juego y sobre todo es participativo al momento de realizar todas las actividades de los juegos, lo que implica una mejoría con respecto al 86% y 72% respectivamente, registrados anteriormente.

Así mismo con la aplicación de las actividades programadas a los niños durante la jornada laboral, se logró que el 100% de los ellos, se logre integrar fácilmente con sus amigos al momento de jugar; también se consiguió que todos los niños observados puedan trasladar los objetos de un lugar a otro sin ningún tipo de dificultad.

Otro problema que se logró determinar era que existían 7 niños de los 23 observados que no realizaban ejercicios para desarrollar el equilibrio y control del cuerpo, esto resulta preocupante, porque como se analizó anteriormente es importante que los niños efectúen actividades físicas por sí mismos para mejorar sus psicomotricidad gruesa; empero después de que se realizaran las actividades propuestas se consiguió que el 86% es decir 4 niños más sienta interés de realizar los ejercicios para desarrollar el equilibrio y control del cuerpo.

Finalmente se puede observar se encontró que 9 de los 23 niños estudiados no tenían una buena coordinación al momento de caminar, correr y saltar; de esto, una vez aplicadas las actividades propuestas por la investigadora, en la post observación se encontró que 4 niños más lograron realizar una buena coordinación al momento de caminar, correr y saltar y que el cien por ciento de los niños demostraba alegría al momento de jugar y compartir.

Finalmente se puede mencionar que aunque durante el mes y quince días que duró la aplicación de juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela Alonso de Mercadillo se logró que en su mayoría los niños lograran integrarse al juego y mostrar más participación, coordinación y equilibrio en sus movimientos; sin embargo cabe señalar que el tiempo empleado no fue suficiente puesto que no todos los niños son iguales y algunos necesitan más tiempo para desarrollar sus habilidades con respecto a otros.

g. DISCUSIÓN

Primer objetivo:

- a.** Demostrar la importancia de los juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la escuela fiscal de Educación Básica ” Alonso de Mercadillo” periodo 2014-2015

Este objetivo tuvo como fin conocer la importancia de los juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad gruesa en las niñas /os de la Escuela Fiscal de Educación Básica “Alonso de Mercadillo”, de la ciudad de Loja. Para conseguir este objetivo se aplicó la guía de observación a los niños y la encuesta a la maestra, para conocer los problemas de la psicomotricidad gruesa que existen en las niñas/os, y posteriormente aplicar un cronograma de actividades y poder solucionar estos problemas observados.

Rosario en 1999 manifiesta que los juegos tradicionales constituyen un eficaz recurso para reforzar sentimientos de seguridad, firmeza, independencia, que modifica y socializa los impulsos y deseos en lugar de reprimirlos; en este sentido los resultados de la guía de observación y la encuesta permitieron determinar que: el 40% de los niños/as tienen dificultad al momento de caminar, correr, saltar lo que indica que su desarrollo de psicomotricidad es malo, ante esto la maestra manifestó que la falta de conocimiento y la práctica de los juegos tradicionales es lo que no les permite a los niños tener un buen desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Segundo Objetivo:

- b.** Determinar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en las niña/os de 4 a 5 años de edad de la escuela Fiscal de Educación Básica” “Alonso de Mercadillo” periodo 2014-.2015 para ello se tomó la pregunta 4

De los resultados obtenidos por medio de la encuesta también puedo indicar que de los 23 niños participantes en la guía de observación, 7 niños que equivalen 30% no realizan ejercicios donde desarrollar el equilibrio y control del cuerpo, antes esto la maestra

manifestó que la falta de interés por parte de las maestras no les permite a los niños poner interés por realizar ejercicios donde puedan tener un mejor equilibrio de su cuerpo y un buen desarrollo motriz, así mismo, las nuevas tecnologías como los juegos electrónicos y la televisión ponen en riesgo el desarrollo motriz de los niños debido a que no les permite desarrollar un buen estado físico.

Tercer Objetivo:

- c. Alcanzar con los juegos tradicionales que logren el desarrollo motriz grueso su autoestima y confianza entre niños y niñas/os de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica “Alonso de Mercadillo” periodo 2014/2015

Silvia G. (2003), expresa que el juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores.

Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos

En el desarrollo de la investigación se aplicó estrategias mediante el juego para que las niñas /os tengan un buen desarrollo de la psicomotricidad gruesa lo cual resultó positivo; el 95% de los niños/as después de aplicar la estrategia, son más participativos en todas las actividades de juego, y se muestran seguros al momento de realizar un juego; el 78% tienen buena coordinación al momento de caminar, correr y saltar; por lo cual se puede concluir que mediante los juegos tradicionales se logró mejorar la psicomotricidad gruesa que tenían las niñas/os de escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo.

h. CONCLUSIONES

Una vez analizado el problema planteado se ha concluido lo siguiente:

- ✓ Qué la utilización de los Juegos Tradicionales tiene gran importancia, puesto que son una forma de rescatar la identidad, saber que pertenecen a una cultura popular y constituyen un elemento esencial que fortalecen las destrezas, habilidades y valores, además de ser una guía que los lleva a relacionarse con los otros, aprendiendo hábitos, a compartir con los demás, a ser gratos; es decir, se aprenden las cosas básicas de la y para la vida.
- ✓ La maestra si utiliza los juegos tradicionales en la Jornada diaria porque considera que son importantes para desarrollar la `psicomotricidad gruesa de los niños/as.
- ✓ Con la aplicación de una guía de observación se observó que de los 23 niñas/os observados, el 40% presentaban dificultades al momento de trasladar objetos de un lugar a otro por lo cual necesitaron una mayor estimulación en esta área.
- ✓ Se pudo comprobar que la motricidad gruesa es vital para el desarrollo integral del niño, incluyendo movimientos de brazos, piernas, espalda, abdomen; permitiendo que el niño se mueva y se desplace para explorar y conocer el mundo que le rodea.
- ✓ Los juegos tradicionales resultan una herramienta poderosa para estimular en las niñas/os la psicomotricidad gruesa; En la escuela Alonzo de Mercadillo es poco utilizada por las maestras en la jornada diaria con sus alumnos, debido a la falta de espacio y de materiales lúdicos que se necesita.

i. RECOMENDACIONES

De acuerdo con las conclusiones anunciadas se plantean las siguientes

Recomendaciones:

- ✓ A las autoridades de la Escuela Fiscal de Educación Básica “Alonso de Mercadillo” realizar charlas a las docentes, para comunicarles que mediante la realización de los juegos tradicionales, se puede estimular el correcto desarrollo de la motricidad gruesa que es un elemento fundamental para el perfeccionamiento y funcionamiento corporal de los niños.
- ✓ Sugerir a las maestras, que planifiquen y ejecuten durante la jornada diaria del trabajo escolar con los niños basados en la práctica de los Juegos Tradicionales, para desarrollar en ellos la psicomotricidad gruesa, así como para la formación de su carácter, personalidad, y enriquecimiento de los vínculos y manifestaciones sociales.
- ✓ Se recomienda a las docentes la aplicación de un manual de juegos tradicionales enfocado con el desarrollo de la psicomotricidad gruesa dirigido a padres de familia y niños de Educación Inicial.
- ✓ Aplicar la metodología, aprendiendo en movimiento fundamentalmente con los niños de educación inicial.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

**CARRERA DE PSICOLOGIA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA**

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES PARA MEJORAR LA
PSICOMOTRICIDAD GRUESA DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE LA
ESCUELA FISCAL DE EDUCACIÓN BASICA ALONSO DE
MERCADILLO**

AUTORA

Gema Raquel Hidalgo Moreno

DIRECTOR


Dr. Edmundo Hernán Cortez Ortega Mg.Sc

LOJA – ECUADOR


2016

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE LA


ESCUELA FISCAL DE EDUCACIÓN BASICA ALONSO DE MERCADILLO


<u>Fecha</u>	<u>Actividad</u>	<u>Objetivos</u>	<u>Ejecución</u>	<u>Participantes</u>	<u>Materiales</u>	<u>Resultado</u>
27-04	El gato y el ratón	Desarrollar la atención, y las relaciones con sus amigos	<p>Los niños forman un círculo, con las manos cogidas.</p> <p>Un niño adentro es el ratón, otro afuera es el gato.</p> <p>Se entabla un dialogo con “el gato y el ratón”.</p> <p><u>Pregunta, Gato: “ratón... ratón”</u></p> <p><u>Respuesta, Ratón: “que quieres gato ladrón”</u></p> <p><u>Pregunta, Gato: “comerte te quiero”</u></p> <p><u>Respuesta, Ratón: “cómeme si me puedes”</u></p> <p><u>Pregunta Gato: estas gordito</u></p>	<p><u>Maestra</u></p> <p><u>Niños</u></p> <p><u>Investigadora</u></p>	Un círculo	<p><u>Ubicación</u></p> <p><u>temporoespacial.</u></p> 

			<p><u>Respuesta : Ratón: “hasta la punta de mi rabito”</u></p> <p><u>Enseguida se da inicio a la persecución en donde el gato tiene que coger al ratón.</u></p> <p><u>Los jugadores del círculo ayudan al ratón y molestan al gato levantando y bajando</u></p> <p><u>los brazos, para que el ratón pase y el gato no.</u></p> <p><u>No se puede romper el círculo.</u></p> <p><u>Termina el juego cuando el gato coge al ratón.</u></p>			
--	--	--	--	--	--	--


Fecha	Actividad	Objetivos	Ejecución	Participantes	Materiales	Resultados
27-04	La rayuela	Le permite relacionarse al niño con sus amigos	El niño debe conducir la ficha utilizando un solo pie, comenzando por el cajón del día lunes salta al martes, miércoles, jueves, viernes, sábado, domingo y desde este cuadro lanza la ficha fuera y sale de la rayuela. Luego lanza la ficha al martes y así sucesivamente hasta completar los días de la semana. Se declara triunfador al estudiante que acumula mayor número de	Maestra Niños Investigadora	Ficha Tiza	Es un pasatiempo es importante para el desarrollo motriz grueso y la coordinación óculo manual 

			<p>casas. Cuando ha logrado terminar el recorrido, el jugador puede hacer su casa en cualquier recuadro o día. Debe conducir la ficha empujándola con un solo pie por todos los días. No debe pisar o quedar la ficha en ninguna de las* líneas del trazado de la rayuela</p>			
--	--	--	---	--	--	--

Fecha	Actividad	Objetivos	Ejecución	Participantes	Materiales	Resultados
04- 05	Baile del tomate	Desarrollar la atención, las relaciones Con sus amigo	Se lo realiza en un espacio en parejas, Obteniendo un tomate colocado en la unión de las frentes, Deben bailar al ritmo de la música	Maestra Niños Investigadora	Grabadora Tomates	Este juego fortalece el desarrollo psicomotriz, mediante la coordinación de la música con el cuerpo. 

Fecha	Actividad	Objetivos	Ejecución	Participante	Materiales	Resultados
06-05	Las estatuas	Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigo	Colocados en dos filas paralelas mirando unos a otros, a la voz de “estatuas inmóviles y mudas” o a la voz de “mosca”, dependiendo del lugar donde se juegue, todos se quedarán quietos como estatuas. El jugador al que le haya correspondido, que es quien ha dado la voz de comienzo, pasará entre las dos filas intentando que no le toquen o peguen. Si al pasar ve a alguien moverse, o enseñar los dientes, debe de levantar las manos, entonces nadie le puede tocar. Al finalizar el recorrido dirá a quien ha visto moverse el primero, o quien ha enseñado los dientes, entonces será este quien se quede. Si alguien le toca después	Maestra Niños Investigadora	grabadora	concentración y coordinación del cuerpo para permanecer estático 

			<p>de levantar los brazos, será ese quien se quede si es identificado por el que la lleva.</p> <p>Si el que la lleva enseña los dientes, el resto le puede tocar y pegar sin miedo a ser vistos.</p>			
--	--	--	--	--	--	--

Fecha	Actividad	Objetivos	Ejecución	Participantes	Materiales	Resultados
13-05	La gallina ciega	Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos	<p>Se elige a un niño oh niña quien será la gallina ciega.</p> <p>Con un pañuelo se le tapa los ojos.</p> <p>Los demás niños/as forman un círculo.</p> <p>El jugador que hace de gallinita se coloca en el medio.</p> <p>Empieza cuando la gallinita pregunta:</p> <p>DÓNDE ESTAS</p> <p>Los niños/as responden</p> <p>“DATE TRES</p>	<p>Maestra</p> <p>Niños</p> <p>Investigadora</p>	pañuelo	<p>Este juego no ayuda a coordinar movimientos gruesos del cuerpo y al mismo tiempo fortalecer la memoria</p> 

			<p>VUELTITAS Y ME ENCONTRARAS”</p> <p>La gallina se da las tres vueltas y todos los demás compañeros caminan a su alrededor.</p> <p>La gallina tocándolo debe averiguar quién es y da su nombre.</p> <p>Si adivina el nombre la persona hace el papel de gallinita.</p> <p>Y así sucesivamente continua el juego</p>			
--	--	--	--	--	--	--

Fecha	Actividad	Objetivos	Ejecución	Participantes	Materiales	Resultados
16-05	El lobo	Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos	<p>Se inicia el juego formando un círculo enlazados las manos.</p> <p>Se elige a un niño quien hará el papel del lobo.</p> <p>Los demás participantes dando vueltas repetirán lo siguiente</p> <p>Juguemos en el bosque hasta que el lobo este si el lobo se levanta</p> <p>Entero nos comerá.</p> <p>¿Qué estás haciendo lobito?</p> <p>El lobo responde.</p> <p>¡Levantándome de la cama!</p> <p>Y así sucesivamente sigue el juego los participantes del círculo siguen repitiendo lo mismo</p>	Maestra Niños Investigadora	Canción del lobo	<p>Este juego no ayuda a coordinar movimientos gruesos del cuerpo y al mismo tiempo fortalecer la memoria.</p>




		<p>El lobo contestando las actividades que realizan en la mañana o a lo que el director le indique.</p> <p>Hasta que llega el momento en la que el lobo dice. Listo para comer.</p> <p>Los participantes del círculo salen corriendo.</p> <p>El lobo cogerá al mayor número de participantes y quienes se convierten en lobos y ayudan a coger a los que faltan y así termina el juego.</p>			
--	--	---	--	--	--


Fecha	Actividad	Objetivos	Ejecución	Participantes	Materiales	Resultados
16-05	Aserrín Aserran	Desarrollar la atención, agilidad y fomenta las relaciones de amistad y confianza con la maestra y sus compañeros	Este juego es colaboración e imitación se realiza en un espacio ilimitado organizado en parejas uno carga al compañero y lo balancea en las piernas. Durante el balanceo se debe coordinar con el siguiente canción. Aserrín aserrán Los maderos de San Juan. Piden pan no les dan. Piden queso, les dan hueso. Piden vino si	Maestra Niños Investigadora	Canción Aserrín Aserran	Este juego nos ayuda a coordinar movimientos gruesos del cuerpo y al mismo tiempo fortalecer la memoria



			les dan, Se marean y se van. Luego se procede a cambiar los roles.			
--	--	--	--	--	--	--

Fecha	Actividad	Objetivos	Ejecución	Participantes	Materiales	Resultados
18-05	El florón	Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos	Se sientan los niños formando una media luna, buscar una prenda pequeña dar a conocer a los participantes, unir las palmas de las manos. El que dirige el juego repite la siguiente frase, dejando la prenda en cualquiera de los participantes con las palmas bien cerradas: El florón está en mis manos, De mis manos ya pasó, Las monjitas Carmelitas, Se fueron al Popayán, A buscar lo que han perdido, Debajo del arrayan.	Maestra Niños Investigadora	Las manos	Este juego nos ayuda a desarrollar la memoria y fortalece lazos de amistad, además desarrolla la tonicidad muscular en los miembros superiores 

			<p>¿Dónde está el florón? Lo tiene, lo tiene (¿)A lo mejor , una vez encontrada la prenda se volverá a repetir el juego con el niño /a que lo tenía</p>			
--	--	--	---	--	--	--

<u>Fecha</u>	<u>Actividad</u>	<u>Objetivos</u>	<u>Ejecución</u>	<u>Participantes</u>	<u>Materiales</u>	<u>Resultados</u>
<u>18-05</u>	<u>Los ensacados</u>	<u>Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos</u>	<u>Todos los participantes se ubicarán sobre una línea trazada Cada uno introducirá sus piernas dentro de un costal .A la señal del maestro se inicia la competencia Desplazándose hacia la meta fijada. Gana el que llega en primer lugar</u>	<u>Maestra</u> <u>Niños</u> <u>Investigadora</u>	<u>Sacos</u>	<u>Fortalece el tono muscular</u> 

Fecha	Actividad	Objetivos	Ejecución	Participantes	Materiales	Resultados
22-05	Las frutas	Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos	A cada uno de los niños se le asigna el nombre de una fruta. Acto seguido el director del juego se queda sentado en un lugar llama a un niño y lo coloca sobre sus piernas boca abajo diciendo. Venga la manzana pegue un golpe y váyase, y se retira. Si adivina el niño que esta boca a bajo el nombre del	Maestra Niños Investigadora	Frutas	En esta actividad se desarrolla la interpretación de roles

			<p>niño que hace de manzana pasa a su lugar. De lo contrario el director del juego, dice otro niño, venga la frutilla pegue un golpe y váyase, y así sucesivamente.</p>			
--	--	--	---	--	--	--

j. BIBLIOGRAFÍA

- Arias P, A. E., & Quintero P, Y. (2005). La psicología del juego en el ámbito escolar. En A. E. Arias P, & Y. Quintero P, *Iniciación del niños preescolar en el mundo de los escrito. Propuesta de una guía de actividades lúdicas*. (pág. 38). Mérida: Universidad de los Andes.
- Astudilo, G. I., & Ureña Garces, C. B. (2010). Importancia de los juegos tradicionales en la primera infancia. En M. Sardou, *Importancia de los juegos tradicionales en la primera infancia* (pág. 11). Orellana..
- Benitez Murillo, M. I. (2009). El juego. En M. I. Benitez Murillo, *El juego como herramienta de aprendizaje* (págs. 13-15). Granada, España: Revista Digital.
- Benitez, M. M. (16 de Marzo de 2009). *Innovación y Experiencias Educativas*. Recuperado el 16 de Octubre de 2015, de Revisión Digital. Innovación y Experiencias Educativas: http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf
- Buitrago, G. T. (2003). El juego del niño fuera de casa. En G. T. Buitrago, *Características de las conductas sociales de los niños y niñas entre los 4 y 10 años que asisten a los juegos infantiles de la ciudad de Pereira*. (págs. 12 -13). Bucaramanga. Colombia: Universidad tecnologica de Pereira.
- CAJIGAL, S. C. (s.f.). *El juego como forma de participacion infantil*. Cuba.
- Campo, K. B. (2014). Juego, Instrumento del desarrollo infantil. En K. B. Campo, *El Juego como instrumento lingüístico* (págs. 2-3). Bogotá: isep.es .
- CHamorro, I. L. (2010). El juego en la Educacion Infantil y primaria. *Autodidactica*, 28,29,30,31,32.
- Comellas, M. J., & Perpinyá, A. (2005). *Psicomotricidad en la educación infantil*. Barcelona: Ediciones CEAC.
- Diaz, M. A. (27 de Marzo de 2009). Como el juego promueve el desarrollo del Niña. Recuperado el 25 de Mayo de 2016, de *AbilityPath.org*:

<http://www.abilitypath.org/espanol-1/play/como-el-juego-promueve-el-desarrollo.html?referrer=https://www.google.com/>

- Doris Guartanga Inga, C. S. (2009). Que significa jugar para los niños. En G. C, *Juegos Tradicionales como mediador del desarrollo socio afectivo* (pág. 29). Universidad de Cuenca.
- Fernández, F. A. (2004). Didáctica, teoría , y práctica. En F. A. Fernández, *Didáctica, teoría , y práctica* (pág. 104). La Habana: Pueblo y Educación.
- Flores Vergara, G. E. (2015). Funciones del Juego. En F. V. Gladis Elvira, *El Juego, para estimular La Psicomotricidad Gruesa en Niños de 5 Años de la I.E.I N° 1538 "Niño Jesús De Praga" De La Provincia De Huarmey* (pág. 7). Chimbote Santa Perú.: biblioteca.uladech.
- García Tapia, M. (2013). Utilización de los juegos Tradicionales y su Incidencia en el Desarrollo Psicomotriz. En M. P. Tapia, *Utilización de los juegos Tradicionales y su Incidencia en el Desarrollo Psicomotriz* (pág. 32). Riobamba.
- González Rodríguez, C. (Marzo de 2002). La actividad motriz de 3 a 4 años. Recuperado el 23 de mayo de 2016, de *efdeportes.com*: <http://www.efdeportes.com/efd46/am34.htm>
- Gualotuña Simbaña, P. A. (2011). Los juegos tradicionales Ecuatorianos en el desarrollo de la psicomotricidad. *En Maestro*, (pág. 19). Sangolquí.
- Guartanga Inga, D., & Santacruz Correa, C. (2009). Que significa jugar para los niños. En G. C, *Juegos Tradicionales como mediador del Desarrollo Socio-Afectivo* (Pág. 29). Universidad De Cuenca.
- Hausner. (2009). Para que se utiliza los juegos en los niños. En Hausner, *Utilización de los juegos en los niños* (págs. 15, 20,13). Mexico.
- Labrador Piquer, M. J. (2008). El Juego en la Enseñanza de ELE(Pág. 84). *Glosas Didácticas*.
- Lafebre, J. M. (2013). EL JUEGO. En J. M. Lafebre, *La estimulación temprana en el proceso de socialización de los niños y niñas de 3 a 4 años que asisten a la Unidad*

- de Atención Héroe del Cenepa 1, de la ciudad de Loja, Periodo 2012-2013.* (págs. 12-13). Loja: Repositorio de la Universidad de Loja.
- Lezama, L. E. (2010). En L. E. Lezama, *Juegos recreativos para incentivar el tratamiento fisioterapéutico del pie plano flexible en niños y niñas de 6 años del sector 2 de la comunidad de Bello Monte* (pág. 5). Puerto La Cruz, Estado Anzoátegui, Venezuela.
- Maestro Guerrero, F. (1996). Juegos que jugamos aquí. En F. Maestro Guerrero, *Juegos y divertimentos en el Aragón Rural* (págs. 8-9). Zaragoza.
- Moreno Castro, M. (Julio de 2008). *Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales*. Recuperado el 22 de Mayo de 2016, de MHSalud. Revista de Ciencias del Movimiento Humano y Salud: <http://www.redalyc.org/html/2370/237017527002/>
- MSc. Radair Padilla Dip, M. L. (3 de Diciembre de 2014). *Acciones para el rescate de los juegos tradicionales en las clases de Educación Física para alumnos del tercer grado*. Recuperado el 3 de Septiembre de 2015, de efedeportes.com: / (<http://www.fdeportes.com/>)
- Panez Salazar, J. (26 de 11 de 2014). *Educación Psicomotriz*. Recuperado el 23 de 05 de 2016, de Maestra KIDDY'S HOUSE: <http://app.kiddyshouse.com/maestra/articulos/educacion-psicomotriz.php>
- Pastor G, P. (2004). La Psicomotricidad. En P. P. G., *Estimulación para su bebé*. (págs. 38-39). Bogotá, Colombia: Grupo Editorial Norma.
- Peñaranda, F. (2010). *El juego y su importancia en el desarrollo del niño*. Antioquia: Universidad de Antioquia.
- Pinza Astudillo, G. I., & Ureña Garces, C. B. (2010). Los Juegos Tradicionales y su Incidencia en el Desarrollo del Aprendizaje. En G. I. Pinza Astudillo, & C. B. Ureña Garces, *Los Juegos Tradicionales y su Incidencia en el Desarrollo del Aprendizaje* (Pág. 11). Orellana.
- Pizzini, A. B. (05 de Marzo de 2007). Juegos integradores para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños. Recuperado el 13 de Junio de 2015, de

<http://www.monografias.com/trabajos102/juegos-integradores-desarrollo-habilidades-motrices-basicas-ninos/juegos-integradores-desarrollo-habilidades-motrices-basicas-ninos.shtml>

Reyes, N. (1996). Importancia de los Juegos Tradicionales en la Primera Infancia. En F. Peñaranda, *Importancia de los Juegos Tradicionales en la Primera Infancia*. Santa Fe Bogota: Magisterio.

Saenz, B. S. (2013). Desarrollo Motriz. En B. S. Saenz, *Actividades lúdicas para mejorar la Motricidad Gruesa en los niños y niñas de 103 del colegio El Porvenir I.E.D.* (págs. 23-24). Bogotá. D.C.: Área taller de Confrontación. .

Sanchez, N. D. (2001). Juegos tradicionales. En N. D. Sanchez, *Juegos Tradicionales mas alla de jugar*. Cali Colombia: Funlibre.

Trujillo Benítez, M. I. (Marzo de 2009). *El juego como agente socializador y transmisor de valores*. Recuperado el 21 de 05 de 2016, de Revista Digital. Innovación y Experiencias Educativas: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf

UNESCO. (2002). Punto de vista teórico . En UNESCO, *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. (pág. 5). Paris -Francia: Talleres de la Unesco. Edicion 92-3-201658-3.

k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGIA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA

Los juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad gruesa en las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja .Período 2014-2015

Proyecto de tesis previo a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia

AUTORA

Gema Raquel Hidalgo Moreno

ASESORA

Mg. Sc. Rita Torres Valdivieso

LOJA – ECUADOR

2015

a. TEMA

Los juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad gruesa en las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja. Período 2014-2015

b. PROBLEMÁTICA

Marco Contextual

La Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo se encuentra ubicada en el barrio la Tebaida Av. Pio Jaramillo zona 7, esta institución cuenta con cuarenta docentes, incluido personal administrativo, 1024 estudiantes comprendidos entre Nivel Inicial I y II, educación básica.

Es una institución Educativa que forma niños/as en un ambiente de paz incluido con prácticas de valores, pensamiento crítico destrezas y habilidades que fomentan el trabajo colaborativo, la resolución de problemas a través del paradigma holístico que contribuye con las actitudes positivas al cuidado del medio ambiente y respeto de la interculturalidad.

Situación Problemática

El juego es un fenómeno cultural de primera magnitud, una gran manifestación de diversidad cultural y un verdadero ejercicio intelectual y de paz que nos llena de alegría, es una actividad que une razonamiento, estrategia y reflexión con desafío y competición de una forma lúdica.

Desde hace miles de años, niños y adultos de todos los pueblos del mundo participan en muchos juegos que muchas veces reflejan su idiosincrasia. El juego es un medio para que los niños aprendan las normas culturales y los valores de una sociedad, los distintos tipos de juego que los niños y niñas practican son un reflejo de la cultura en la que viven, y en el mundo en que se desarrollan.

Los juegos tradicionales también forman parte de las culturas de cualquier país, región o nación, ellos enmarcan una serie de aspectos religiosos, de bailes, cantos y movimientos que quienes lo practican no tienen la idea del bienestar, que les provoca a su salud. En Cuba aún existen lugares donde los niños prefieren en su tiempo libre dedicarle un espacio a los juegos tradicionales que aunque un poco modificados no han

perdido la esencia y los beneficios que ellos representan, otro espacio importante donde se retoman estos interesantes juegos es en la clase de Educación Física ya que nos ayudan al mejoramiento de las habilidades motrices.

Los juegos tradicionales en nuestro país han sido los más solemnes y transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos donde nuestros abuelos, padres, los practicaban, es muy importante considerar y rescatar lo que hemos estado perdiendo ya que a más de divertirnos estamos recuperando las tradiciones y costumbres de nuestros antepasados.

Los juegos tradicionales no solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo, estos están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación, algunos de los juegos tradicionales con el tiempo se han convertido en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales.

En el Ecuador, por ser un país pluricultural sí se practican los juegos tradicionales en las fiestas de barrio, pero poco en las instituciones educativas, son muchas las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de ellos se puede transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes lugares región y de qué manera, cuando el niño disminuye su interés por aprender es porque no está preparado intelectualmente lo cual se debe tener muy en cuenta, sobre todo las personas que están vinculadas en su entorno.

El sistema educativo ecuatoriano forma parte de esta responsabilidad y del que no se conoce ningún programa para rescatar los elementos culturales de antaño como los juegos tradicionales, que forman parte de la formación de los niños y niñas ecuatorianos, además, la era del conocimiento, a marcado claramente a la educación,

en la que se valora lo cognitivo más que lo psicomotriz, dejando en segundo plano los juegos y el movimiento como si sólo fuesen para un momento de ocio y recreación y no como para que formen parte de la educación integral que necesitan los niños y niñas.

Reconsiderando que recrear es el objetivo de todos los juegos tradicionales muy aplicables para los niños, nosotros como educadoras tendremos que adaptarlos a nuestra realidad y utilizarlos como un recurso fundamental para desarrollar destrezas, habilidades motoras e intelectuales de forma divertida.

En nuestra provincia de Loja se ha perdido parte de las costumbres y tradiciones de las que divirtieron a nuestros abuelos, padres, también nos marcan en nuestra niñez cuando jugamos con nuestros amigos en el barrio la escuela pero al pasar el tiempo esto se ha perdido los niños ya no los practican en la escuela ni en el barrio con sus amigos lo que han optado otra manera de divertirse es a través de la tecnología, estos juegos deberían de retomarse nuevamente en las instituciones educativas el maestro debería de preocuparse por motivar a sus alumnos ya que son costumbres tradiciones que nos han dejado nuestros antepasados y debemos siempre ir incentivando a los niños ya que los juegos tradicionales son la unión de amigos, nos divierten nos dan alegría satisfacción de relajación y motivación además sirven de ayuda al desarrollo de la psicomotricidad gruesa que es una herramienta importante para estimular el desarrollo de la coordinación y el equilibrio, a través del juego es en donde cada una de las actividades están encaminadas a motivar y estimular activamente todo el sistema motriz grueso del infante.

Son bastante conocidos los problemas que existen en algunas instituciones como por ejemplo en la provincia de Loja en la escuela fiscal de Educación Básica “Alonso de Mercadillo” “del barrio la Tebaida, donde los niños/as ya no realizan actividades de juegos tradicionales, ya que los niños en su momento libre lo dedican a otras actividades de juego.

Muchos niños tienen falencias al momento de manejar su motricidad gruesa lo cual perjudica al niño para el desarrollo de su aprendizaje, por lo cual considero

importante investigar los juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad gruesa de los niñas/os de 4 a 5 años de la escuela fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo.

c. JUSTIFICACIÓN

La realización de este proyecto beneficia a los estudiantes de educación inicial de la Escuela Fiscal de Educación Básica “Alonso de Mercadillo” a las maestras en formación, porque se está encaminando a que tanto estudiantes, padres de familia, comprendan la importancia y los beneficios a los que conlleva la adecuada práctica de rondas, y juegos tradicionales, y también que los padres de familia desde el hogar incentiven a sus hijos a la realización de determinadas actividades lúdicas.

Es fundamental estudiar el problema de la motricidad gruesa y desarrollo social por que el ser humano necesita en su diario vivir realizar toda clase de actividades que impliquen movimiento, porque con ello se quiere mejorar algunas dificultades motrices en los estudiantes para que así a medida que vayan creciendo no presenten inconvenientes en su esquema corporal.

d. OBJETIVOS

GENERAL:

- Analizar los juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Escuela Fiscal de Educación Básica Alonso de Mercadillo periodo 2014-.2015

ESPECÍFICO:

- a. Demostrar la importancia de los juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la Escuela Fiscal de Educación Básica ” Alonso de Mercadillo” periodo 2014-2015
- b. Determinar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la Escuela Fiscal de Educación Básica” “Alonso de Mercadillo” periodo 2014-.2015
- c. Alcanzar con los juegos tradicionales que logren el desarrollo motriz grueso su autoestima y confianza entre niños y niñas/os de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica “Alonso de Mercadillo” periodo 2014/2015

e. MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

LOS JUEGOS TRADICIONALES

1.1 El Juego

1.2 Importancia del juego

1.3 Evolución histórica del juego

1.4 Características de los Juegos

1.5 Juegos recomendados para niños en la edad preescolar

1.6 El juego como medio de integración social

1.6.1 Los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa

1.6.2 Generalidades de los Juegos Tradicionales

1.6.3 Juegos Tradicionales

1.6.4 Deterioro de los juegos tradicionales

1.6.5 Importancia de los juegos tradicionales en la primera infancia

1.6.6 Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica.

CAPITULO II

2.1Psicomotricidad

2.2Elementos de la Psicomotricidad

2.3Psicomotricidad gruesa

2.4. Psicomotricidad gruesa y fina

2.5 Motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de edad

2.6 Ejercicio Global de la motricidad

2.7 Esquema Corporal

CAPITULO III

ACTIVIDADES DE JUEGOS

- El gato y el ratón
- La rayuela
- Baile del tomate
- Las estatuas
- El rey manda

- La gallina ciega
- el lobito
- el patio de mi casa
- El floron florón
- Los ensacados
- Las ollitas
- Qué bonito es jugar
- Arroz con leche

MARCO TEÓRICO

CAPITULO I

LOS JUEGOS TRADICIONALES

1.1. EL JUEGO

Concepto.- El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, los niños se desarrollan a través del movimiento y el juego los libera de tensiones emocionales, por ello los padres deben estar conscientes del significado que tienen los juegos para el sano desarrollo de sus hijos.

En nuestra cultura se ha dado a la actividad de jugar una limitación que no es del todo exacta: muchos lo consideran una cosa de niños, algo sin sentido, un simple pasatiempo, algo que se hace y es poco serio, y por eso han perdido esta fabulosa dimensión de la vida. Pero nada más lejano de lo que es el verdadero sentido del juego; porque el ser humano juega toda su vida o, cuando menos, debería hacerlo.

El juego en la infancia es indispensable: desde que el niño es pequeño y hasta la adolescencia se desarrolla a través de las más diversas actividades lúdicas. Jugar significa un modo de aprender: no es sólo una diversión, sino una preparación para la vida adulta.

El juego es una parte esencial del crecimiento de cada niño o niña que requieren hacer del movimiento la vía por donde se desarrollan sus músculos y sus extremidades adquieren coordinación; a través de los juegos ellos elaboran sus vivencias emocionales y practican los roles sociales que tendrán que desarrollar como adultos.

EVOLUCION HISTORICA DEL JUEGO

El juego y su evolución histórica nos informan que el juego ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad antropólogos han demostrado que el juego como

actividad natural está presente en los niños de todas las épocas diferenciándose de acuerdo al contexto cultural.

De acuerdo a la autora citada el juego infantil en sus orígenes 3000 años antes de aC en Irán descubrimientos arqueológicos demuestran que se fabricaban sonajeros de vejigas de cerdos para que los bebés jugaran.

En Egipto y Mesopotamia los niños jugaban al cente, un juego similar al ajedrez, por otro lado en China y Egipto se habían inventado las marionetas, encontrándose canicas, dados y juegos similares al domino.

En los siglos XVII y XVIII el juego es considerado como instrumento pedagógico, que facilita el aprendizaje de los niños esta influencia se presenta por grandes Pedagogos

Como Rosseau , Pestalozzi ,Froebel entre otros propulsores de la escuela antigua que deja atrás viejas concepciones de la escuela tradicional en la que el niño era un receptor pasivo que debía mantenerse en silencio absoluto.

En la actualidad el juego es una de las herramientas pedagógicas fundamentales en la formación de los niños que debe ser tomada en cuenta por todos los maestros en el proceso de enseñanza aprendizaje. Martínez Perales 2013

Características del juego:

- Es una actividad desinteresada, que tiene un fin en sí mismo frente a otras actividades en las que está presente la preocupación por el resultado, el niño/a juega por simple placer de hacerlo, no busca otro objetivo.
- Es una actividad que se realiza por el placer que produce llevarla a cabo sin pretender alcanzar nada ajeno al propio ejercicio.
- Es una actividad espontánea y libre, es decir no requiere la motivación ni preparación del niño/a siempre está preparado para iniciar uno u otro tipo de juego por supuesto en función de la necesidad de interés de cada momento.
- El juego no presenta una organización rígida frente a la estructura organizada que tiene el pensamiento serio.

- El juego es placentero, divertido, voluntario y lo más importante no es obligatorio.
- El juego es una fuente de alegría porque permite al niño/a divertirse aunque no sea esto lo que se busque. El niño/ a no persigue otro propósito que el juego por el juego.
- El juego es un medio de aprendizaje que se inicia y ejercita muchas facultades, facilitando el conocimiento del entorno y las relaciones sociales.
- El juego permite la liberación de los conflictos ya que el juego ignora los conflictos o los resultados.
- El juego es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio (EFDEPORTES)

QUE ES JUGAR PARA UN NIÑO/A

Los niños/as son la fundación del mundo futuro. Los niños han jugado en todos los tiempos a través de la historia y en todas las culturas.

Jugar, junto con las necesidades básicas de nutrición, salud, y educación, es vital para el desarrollo del potencial de los niños.

Jugar, es comunicación y expresión, combinándola con la acción.

Jugar produce satisfacción y un sentimiento de realización.

Jugar, es instintivo, voluntario, y espontáneo.

Jugar, ayuda a los niños en su desarrollo psíquico, mental, emocional y social. Jugar, significa aprender a vivir, no un mero paso del tiempo.

POR QUÉ A TODO NIÑO LE GUSTA JUGAR

Cuando un niño juega es muy sencillo, ya que los niños y niñas por medio del juego desarrollan habilidades, aprendiendo a controlarlas y satisfaciendo sus deseos.

Descubren semejanzas entre objetos y tipos de materiales. Además, aprenden a convivir con otros niños. Pero lo más importante es que toman conocimiento de su propia capacidad para adquirir confianza en sus posibilidades de entrar en relación con su entorno.

Por tal motivo se les debe dar libertad para jugar, el juego produce cambios evolutivos en el niño/a, como por ejemplo:

- **Placer:** a todo niño le gusta la aventura física y las experiencias emocionales que los juegos suelen proporcionar.
- **Dominio de la ansiedad:** sus miedos e incertidumbres, su perplejidad ante la vida se da espontáneamente explorando en los juegos libres. Como los niños viven en un mundo lleno de restricciones, de cosas que no comprenden y que muchas veces les inspiran temor, recurren a las actividades lúdicas para conseguir así cierto control sobre algunas situaciones.
- Cuando la ansiedad crece exageradamente surge la tendencia a una repetición constante del mismo juego, se observa la búsqueda exagerada de los placeres ligados al juego ("Fulano no para un segundo, hace una después de otra").
- **Expresión de agresividad:** en los juegos ellos traducen en acción las rabias o resentimientos desencadenados por experiencias frustrantes, pueden pelear con las muñecas, pegarle, ponerla en penitencia y amenazarla, sin temor a censuras o represalias (ya que el ambiente lúdico es creado por ellos).
- **Obtención de experiencias:** así como la personalidad del adulto se desarrolla por intermedio de sus experiencias de vida, así también la del niño se expande por medio de los juegos que inventa y de los que aprende con los otros niños y con los adultos.
- Es por ello que el padre de familia debe motivar a su hijo (a) a jugar al aire libre juegos de corro, montar bicicleta o cualquier juego de desarrollo motriz en el

parque que se integre con niños y niñas de su edad y no mantenerlo frente a una televisión para conveniencia del padre o madre quizá por cansancio del trabajo u otras razones limitando a su hijo a no obtener sus propias experiencias.

- **Establecimiento de contratos sociales:** es durante el recreo cuando el niño hace amistades (o enemistades), descubre los derechos ajenos y el límite de los propios, es cuando comienza a aprender a vivir en grupos.
- **Integración de la personalidad:** tal como las formas de arte y las prácticas religiosas, los juegos tienden a la unificación de personalidad, a su integración general, en la actividad lúdica el niño establece una relación entre, el funcionamiento de su cuerpo y su vida interior, entre los movimientos físicos, las ideas y sentimientos, por ello es tan importante dejarles jugar libremente.
- **Comunicación con los demás:** la actividad lúdica constituye un lenguaje natural que el niño utiliza para descargar lo que en él ocurre, para revelarse ante los que le rodean.

Por tal motivo, debemos saber observar a nuestros niños y niñas cuando juegan a fin de entenderlos mejor y notar los posibles problemas del comportamiento que cada niño puede presentar.

No se juega solo por jugar, sino que lo lúdico tiene un fin primordial en la vida de cada niño o niña y todo persona que está en su entorno tiene que ayudarlo para que tenga sus propias experiencias, no hay que olvidar que es una medida para impulsar el aprendizaje, el niño mediante el juego experimenta, explora y descubre su entorno, es un manera de crecer física y psicológica.

“Jugar no solo es una actividad sino es una obligación para todo niño y hay que respetarla”

Marginar el juego es privar a la educación de uno de sus instrumentos más eficaces.

Así lo han entendido Manjun, Foebel, Montessori, Decroly, creadores de un importantísimo material lúdico destinado, sobre todo, a estas edades. Esto no quiere

decir, naturalmente, que las demás edades deban quedar excluidas del juego; lo que ocurre es que éste cambia al compás de la madurez general del sujeto y de la evolución de los intereses infantiles. (Educación Infantil)

JUEGOS PARA LA IGUALDAD

La adscripción de los roles en función del sexo es algo muy presente aún en nuestro alrededor. Determinados comportamientos de hombres y mujeres son vistos como «naturales» y, por tanto, son difíciles de transformar. La falta de conciencia provoca, en muchos casos, una barrera invisible que nos impide subvertir la norma y aceptar los comportamientos desiguales de género como una cuestión intocable. La desigualdad de género, invisible por gran parte de la población, se personaliza en muchas situaciones como la violencia hacia las mujeres, la desigualdad de oportunidades, la diferencia salarial, la falta de conciliación de la vida laboral y familiar, las renunciaciones personales de numerosas mujeres... y un largo etcétera que encontramos en la cotidianidad. Asimismo, también los hombres sufren esta desigualdad de género en aspectos como la negación de algunos sentimientos, la demostración social y sexual... Aunque los costes personales y las consecuencias son diferentes en mujeres y hombres, no benefician a nadie.

Los cambios acontecidos en las últimas décadas en relación a la igualdad entre sexos, sin perder la valoración positiva, distan de haber conseguido una transformación real en la relación entre hombres y mujeres. Las mujeres están experimentando transformaciones en muchos campos, sin embargo, existen multitud de aspectos que quedan por revisar y analizar. La igualdad real se confunde en ocasiones con una masculinización de las mujeres que, en ausencia de modelos, copian e imitan el modelo dominante, el modelo masculino. A su vez, los hombres, aunque con algunas excepciones, no ven necesaria ni propia la lucha por la equidad de género, por tanto, son menos permeables a cuestionamientos sobre su masculinidad. La escuela, al igual que el resto de los agentes de socialización, reproduce los esquemas androcéntricos, fomentando la incorporación de pautas y comportamientos patriarcales. Esta influencia de la escuela se lleva a cabo, principalmente, desde dos mecanismos: el currículum oculto y el currículum explícito.

Ambos currículum intervienen en la perpetuación de los roles de género, sin embargo el currículum oculto es «invisible» y es necesario hacerlo visible para poder intervenir. De ahí la necesidad de un diagnóstico, que nos permita visibilizar las desigualdades y mostrarnos un camino de trabajo en función de las necesidades encontradas. El Plan de Igualdad en Educación y, recientemente, la Ley de medidas de prevención y protección integral contra la violencia de género, y la Ley para la promoción de la igualdad de género en Andalucía legitiman y facilitan la puesta en práctica de transformaciones para seguir avanzando hacia una igualdad real

El profesorado está realizando múltiples esfuerzos en este sentido. Otro de los aspectos, nombrados anteriormente, que han de ser tomados en consideración a la hora de coeducar es no masculinizar la educación. En multitud de ocasiones se confunde la coeducación con la libertad de las niñas para hacer lo que antes sólo hacían los niños, así como la posibilidad de las mismas para acceder a algunos espacios masculinos. Si las niñas juegan al fútbol se piensa que existe igualdad en los centros educativos; sin embargo, en muy pocos casos se observa a los niños jugando a lo que antes sólo hacían las niñas. Al mismo tiempo, también se piensa que coeducar es «dar una oportunidad a las niñas» para llegar a dónde están los niños, no se ve la necesidad de deconstrucción del género masculino y del género femenino. Esto se traslada a la realidad social que nos encontramos, en la que las mujeres cada día, en mayor proporción, ocupan cargos, espacios y roles que antes eran masculinos, y sin embargo esto no se traduce en una incorporación de los hombres a ámbitos tradicionalmente femeninos.

La sociedad, y en especial las familias y los centros educativos, han de mostrar nuevos modelos de hombres y mujeres no basados en estereotipos de género. La relación entre familias y centros educativos se configura como una de las herramientas básicas para el desarrollo coeducativo de futuras personas. Aunque la escuela mixta es un hecho, no podemos pensar que las discriminaciones por razón de género estén superadas.

La realidad social que encontramos en la actualidad nos muestra otra cara que es imposible obviar y que requiere de una transformación desde múltiples ámbitos, siendo imprescindible la familia. La identificación de las niñas y los niños con sus roles dentro de los juegos influye en su manera de interpretar el mundo. La elección de estos juegos

reproduce las desigualdades de género, fomentando unas cualidades en las niñas, tales como el cuidado, y otras muy diferentes en los niños, como el valor.

Esta elección de roles y de actitudes, activas o pasivas, habría que analizarla en función de los valores, qué valores incorporan las niñas y cuáles los niños. A su vez, este fenómeno influye en la expresión de los sentimientos no dejando a las niñas enunciar emociones como la ira, y a los niños no expresar sentimientos como el miedo o la tristeza. La educación sentimental debe estar presente en los juegos como elemento transversal, niñas y niños han de aprender a identificar sus propias emociones. Por todo esto, es necesario un replanteamiento de los juegos y los juguetes que utilizamos, un análisis profundo de qué modelos de «ser mujer» y «ser hombre» fomentamos con estas acciones. Un análisis que nos permita utilizar los juegos como medio para desarrollar actitudes y comportamientos, en niñas y niños, que conduzcan a establecer un nuevo modelo de relaciones sociales basado en la igualdad, en el respeto y corresponsabilidad entre mujeres y hombres.

ACERCA DEL JUEGO

Antes de introducirnos en el concepto de juego tradicional, deberíamos comenzar con una aproximación al juego, con las complicaciones que este tema y sus definiciones trae consigo.

Todos tenemos del juego alguna idea más o menos acabada, podríamos hasta ensayar alguna aproximación basada ya sea en nuestras vivencias infantiles, juveniles y adultas, ya sea en alguna lectura que hayamos hecho sobre el tema. Este fenómeno es tan inherente al hombre, que todos hemos tenido alguna experiencia aunque sea mínima, si bien, en la mayoría de los casos –y por lo menos en cuanto a la infancia se trata– bastante más que mínima.

Cuando le preguntamos a alguien sobre el juego, inmediatamente se remonta a un tiempo y espacio diferente, recordando una serie de vivencias positivas y aún negativas. No hay hombre sin juego ni juego sin el hombre. Las características de los juegos que hemos jugado podrán ser diferentes, de intensidades diversas, de momentos evolutivos

distintos, pero aun así podremos encontrar elementos en común, más allá de nuestra cultura. El juego es aquella dimensión del hombre que lo remonta a un mundo diferente, con otras reglas, donde se muestra la esencia de cada uno de nosotros, sin máscaras ni caretas, donde todo – o casi todo – se puede, es el sueño hecho realidad, todo se transforma según nuestro deseo y el hombre se remonta a lo más profundo de su ser.

Muchos teóricos, representantes de las más diversas disciplinas, han intentado definir el juego, encontrándose con las consecuentes limitaciones al pretender encerrar en pocas palabras una dimensión casi inabarcable del ser humano. Así podremos encontrar posturas psicológicas, pedagógicas, filosóficas, biológicas, históricas, antropológicas, etc. En cada una de ellas hallaremos una óptica del juego, pero que no deja de ser una óptica parcial. En relación a esto Buland escribe: "El concepto de juego, como objeto de la investigación científica del juego no debe ser definido, debería permanecer siendo un concepto pre científico. La pregunta por la esencia del juego lleva a una cortada, contrariamente sería mucho más rico, agrupar los juegos y preguntar por semejanzas

A pesar de ello igualmente podremos hallar puntos en común que se pueden hallar prácticamente en todas las expresiones lúdicas. Se podría sintetizar de alguna manera que es un fenómeno/una actividad que transcurre en un tiempo y espacio diferente al de la vida cotidiana, tiene reglas propias y se desarrolla en un "como sí". Otro aspecto importante es la libertad, entendida la misma desde una actividad "libremente" aceptada, libertad en tanto y en cuanto el jugador elige jugar o no, y elige el tema y material de juego. Tanto el "como sí", como la libertad, fueron aspectos cuestionados por otros investigadores más modernos. Diferentes investigadores postulan al respecto que, mientras el niño está jugando y en su juego transformó objetos de la realidad en objetos de fantasía estos últimos "son" estos otros objetos con su significación real para el niño.

En relación a la libertad en el juego, Buland en una de sus últimas investigaciones desarrolla todo un análisis respecto de este punto, donde entre otros, cuestiona la libertad de decisión de participar en un juego, hecho que por otros autores se da de alguna manera por supuesto. Luego de un exhaustivo análisis este autor propone una clasificación de los juegos según los momentos de libertad que se abren dentro del

juego, respondiendo la pregunta "¿Dónde exactamente está la libertad del sujeto que juega?".

De cualquier manera, más allá de estos cuestionamientos de algunos autores, las diferentes definiciones del juego coinciden en los aspectos arriba mencionados. Así podemos decir que el juego es parte de nuestra realidad y en su carácter más profundo es al mismo tiempo algo diferente. El juego no tiene el grado de fijación y no tiene las ataduras de nuestra vida seria. El juego es más libre, más pasajero, es abierto en su tendencia. El juego es el límite incierto de nuestra realidad. El juego une realidad y posibilidad. Es un área intermedia del hombre, en el que se forman nuevas realidades y las realidades antiguas se pueden desvanecer.

El juego no se limita a una actividad lúdica determinada, parece mucho más en todas las actividades del hombre: desde el juego de pensamiento a través de un jugueteo previo a una acción hasta la conducta lúdica en las situaciones serias de la vida.

"En ese complejo universo de relaciones y de manifestaciones socioculturales, el juego ha de entenderse como una realidad que a pesar de su intrascendencia, gratuidad y espontaneidad, aparece como un espejo revelador de sus protagonistas. La persona cuando juega verdaderamente, es decir, cuando participa de una práctica lúdica reglamentada olvidándose de todo el resto de actividades 'racionales' y 'serias' que constituyen parte de su vida cotidiana más formal, acostumbra a mostrarse tal como es, sin usar máscaras ni vestimentas artificiales más propias de otros escenarios más 'serios'. El lenguaje del juego universal y a la vez singular en cada geografía y época histórica muestra en cada momento la combinación de la ontogénesis con la filogénesis lúdica, ya que si cada individuo es capaz de 'inventar' o improvisar una aventura lúdica original, ésta se apoya en los cimientos de la evolución de todo lo que ha venido generando el colectivo humano al que pertenece.

Las diferencias se basan también desde el ángulo en que se esté estudiando el fenómeno lúdico. Así por ejemplo, desde el estudio antropológico "el juego es una actividad en la que no sólo se proyectan cosmovisiones colectivas bien establecidas, sino que además, refiere a otros mundo posibles en lo simbólico, expresivo e imaginario", como lo expresa Ana María Dupey en su reciente publicación Así para la psicología evolutiva el

juego es visto como parte del desarrollo evolutivo del niño que se manifiesta en las diferentes formas de expresión lúdica. Para el psicoanálisis el juego es una instancia intermedia entre el inconsciente y el consciente, entre principio de realidad y principio de placer. La pedagogía ve en el juego un instrumento para transmitir conceptos, valores, conocimientos diversos.

Las teorías más antiguas con algunos de sus autores como Spencer, Lazarus, Groos, etc., dan cuenta también de la importancia que ha tenido el juego en el pasado siendo objeto de estudio de tantos investigadores.

Pero investigaciones históricas sobre el juego y los juguetes, muestran aún más la significación que este fenómeno aporta al hombre, a la sociedad y a la cultura. Se han encontrado elementos referidos al juego y a los juguetes de tiempos muy antiguos, incluso desde antes de Cristo. Elementos que refieren diferentes simbologías e importancia para el hombre en dichas épocas. Así por ejemplo se han encontrado tableros de juego en las sepulturas de reyes en Ur de la época del 2500 a.C. El hecho de haber encontrado numerosos juegos en tumbas de altas personalidades, por ejemplo, hace referencia a que se les daba a los muertos como entretenimiento y esparcimiento en el viaje al más allá). A través de los diferentes estudios y análisis históricos se pueden ver las diferentes dimensiones y grados de importancia sociocultural por la que atraviesa el juego (y los juguetes), así como también las manifestaciones y expresiones lúdicas diversas en cada una de las épocas desde la antigüedad hasta la actualidad.

La importancia del juego en diferentes sectores sociales y épocas, ha tomado tal envergadura, que hasta hubo juegos que han sido prohibidos por las autoridades que gobernaban. Así por ejemplo, en Viena, Austria, en el año 1764 se publicó una prohibición de todos los juegos de azar sin excepción, los juegos detrás de puertas cerradas y juegos luego de las 9.00 horas de la noche, y juegos con. Otro ejemplo es la Prohibición de juegos de suerte y envite en el Virreinato del Perú en el siglo XVII, donde también se prohibían juegos a todas las personas sin excepción. La Edad Media se caracterizó justamente por el auge de los juegos de azar, por lo que las prohibiciones han comenzado a surgir con mayor notoriedad en dicha época, aunque no exclusivamente.

De cualquier manera si de prohibiciones de juego se trata, no hay que remontarse únicamente al pasado. Hoy día, y especialmente en instituciones educativas también encontramos prohibiciones de juego, y no precisamente de juegos de azar. Si bien por un lado se ponderan las bondades del juego y especialmente de los juegos infantiles, por el otro, encontraremos una serie de juegos prohibidos. Al respecto Pavía, quien investiga en el sur de la Argentina el juego popular en los patios escribe: "... muchos maestros consultados por nosotros sostienen que en sus escuelas 'no existen juegos prohibidos'. Admiten sí, restricciones en ciertas actividades, generalmente fundadas en razones de seguridad e higiene. Sus alumnos, en cambio, suelen recitar con total seguridad la lista de juegos no permitidos en la escuela. La única y esencial diferencia radica aquí en que para los chicos, esos que están prohibidos son sin lugar a dudas, juegos; mientras que para los maestros eso que está prohibido lo está, precisamente, porque desde su óptica no son juegos. 'En mi escuela –textual- no hay juegos prohibidos y lo que está prohibido no son juegos

No obstante, hubo otros juegos que, si bien se jugaban también por dinero, eran – contrariamente a las prohibiciones arriba mencionadas, recomendados por médicos, por ejemplo, como es el caso del juego de billar. Bauer en su trabajo de investigación sobre W.A. Mozart cita al respecto: "El juego de billar era también, ya en el siglo XVII, una combinación ideal de un juego corporal, de un juego de concentración. "Como juego corporal se presta adecuadamente para ofrecer al cuerpo algo de movimiento y una múltiple ocupación, extensión, trabajo muscular, también por el frecuente caminar, levantarse y sentarse"

La importancia del juego y los juguetes está ligada también a la naturaleza, siendo que muchos juegos se jugaban en determinados momentos y no en otros, como por ejemplo en época invernal o primaveral con el fin de actuar o influenciar a través de los juegos determinados fenómenos naturales. Se puede mencionar, por ejemplo, el juego del trompo para asegurar una buena cosecha, las muñecas que simbolizan la fertilidad femenina y se les regalaba a las jóvenes con tal fin. Otros juegos estaban estrechamente relacionados con la divinidad y tenían un alto contenido simbólico (juegos de pelota, por ejemplo), donde, a través de poner en práctica determinadas expresiones lúdicas,

determinadas jugadas o partidas, se buscaba influenciar o agradar a los dioses, estando por lo tanto estos juegos estrechamente ligados a rituales

LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SUS PROYECCIONES PEDAGOGICAS

Antes de introducirnos en el concepto de juego tradicional, deberíamos comenzar con una aproximación al juego, con las complicaciones que este tema y sus definiciones trae consigo. Todos tenemos del juego alguna idea más o menos acabada, podríamos hasta ensayar alguna aproximación basada ya sea en nuestras vivencias infantiles, juveniles y adultas, ya sea en alguna lectura que hayamos hecho sobre el tema. Este fenómeno es tan inherente al hombre, que todos hemos tenido alguna experiencia aunque sea mínima, si bien, en la mayoría de los casos –y por lo menos en cuanto a la infancia se trata- bastante más que mínima.

Cuando le preguntamos a alguien sobre el juego, inmediatamente se remonta a un tiempo y espacio diferente, recordando una serie de vivencias positivas y aún negativas. No hay hombre sin juego ni juego sin el hombre. Las características de los juegos que hemos jugado podrán ser diferentes, de intensidades diversas, de momentos evolutivos distintos, pero aun así podremos encontrar elementos en común, más allá de nuestra cultura. El juego es aquella dimensión del hombre que lo remonta a un mundo diferente, con otras reglas, donde se muestra la esencia de cada uno de nosotros, sin máscaras ni caretas, donde todo – o casi todo – se puede, es el sueño hecho realidad, todo se transforma según nuestro deseo y el hombre se remonta a lo más profundo de su ser.

Muchos teóricos, representantes de las más diversas disciplinas, han intentado definir el juego, encontrándose con las consecuentes limitaciones al pretender encerrar en pocas palabras una dimensión casi inabarcable del ser humano. Así podremos encontrar posturas psicológicas, pedagógicas, filosóficas, biológicas, históricas, antropológicas, etc. En cada una de ellas hallaremos una óptica del juego, pero que no deja de ser una óptica parcial. En relación a esto Buland escribe: "El concepto de juego, como objeto de la investigación científica del juego no debe ser definido, debería permanecer siendo un concepto precientífico.

A pesar de ello igualmente podremos hallar puntos en común que se pueden hallar prácticamente en todas las expresiones lúdicas. Se podría sintetizar de alguna manera que es un fenómeno/una actividad que transcurre en un tiempo y espacio diferente al de la vida cotidiana, tiene reglas propias y se desarrolla en un "como sí". Otro aspecto importante es la libertad, entendida la misma desde una actividad "libremente" aceptada, libertad en tanto y en cuanto el jugador elige jugar o no, y elige el tema y material de juego. Tanto el "como sí", como la libertad, fueron aspectos cuestionados por otros investigadores más modernos. Diferentes investigadores postulan al respecto que, mientras el niño está jugando y en su juego transformó objetos de la realidad en objetos de fantasía estos últimos "son" estos otros objetos con su significación real para el niño.

En relación a la libertad en el juego, Buland en una de sus últimas investigaciones (Buland, 1997) desarrolla todo un análisis respecto de este punto, donde entre otros, cuestiona la libertad de decisión de participar en un juego, hecho que por otros autores se da de alguna manera por supuesto. Luego de un exhaustivo análisis este autor propone una clasificación de los juegos según los momentos de libertad que se abren dentro del juego, respondiendo la pregunta "¿Dónde exactamente está la libertad del sujeto que juega?".

De cualquier manera, más allá de estos cuestionamientos de algunos autores, las diferentes definiciones del juego coinciden en los aspectos arriba mencionados. Así podemos decir que el juego es parte de nuestra realidad y en su carácter más profundo es al mismo tiempo algo diferente. El juego no tiene el grado de fijación y no tiene las ataduras de nuestra vida seria. El juego es más libre, más pasajero, es abierto en su tendencia. El juego es el límite incierto de nuestra realidad. El juego une realidad y posibilidad. Es un área intermedia del hombre, en el que se forman nuevas realidades y las realidades antiguas se pueden desvanecer. El juego es un motor para la extensión del hombre en lo material como en lo espiritual. El juego no se limita a una actividad lúdica determinada. Aparece mucho más en todas las actividades del hombre: desde el juego de pensamiento a través de un jugueteo previo a una acción hasta la conducta lúdica en las situaciones serias de la vida.

Lavega se expresa así: "En ese complejo universo de relaciones y de manifestaciones socioculturales, el juego ha de entenderse como una realidad que a pesar de su intrascendencia, gratuidad y espontaneidad, aparece como un espejo revelador de sus protagonistas. La persona cuando juega verdaderamente, es decir, cuando participa de una práctica lúdica reglamentada olvidándose de todo el resto de actividades 'racionales' y 'serias' que constituyen parte de su vida cotidiana más formal, acostumbra a mostrarse tal como es, sin usar máscaras ni vestimentas artificiales más propias de otros escenarios más 'serios'. El lenguaje del juego universal y a la vez singular en cada geografía y época histórica muestra en cada momento la combinación de la ontogénesis con la filogénesis lúdica, ya que si cada individuo es capaz de 'inventar' o improvisar una aventura lúdica original, ésta se apoya en los cimientos de la evolución de todo lo que ha venido generando el colectivo humano al que pertenece.

Las diferencias se basan también desde el ángulo en que se esté estudiando el fenómeno lúdico. Así por ejemplo, desde el estudio antropológico "el juego es una actividad en la que no sólo se proyectan cosmovisiones colectivas bien establecidas, sino que además, refiere a otros mundo posibles en lo simbólico, expresivo e imaginario", como lo expresa Ana María Dupey en su reciente publicación (Dupey, 1998). Así para la psicología evolutiva el juego es visto como parte del desarrollo evolutivo del niño que se manifiesta en las diferentes formas de expresión lúdica. Para el psicoanálisis el juego es una instancia intermedia entre el inconsciente y el consciente, entre principio de realidad y principio de placer. La pedagogía ve en el juego un instrumento para transmitir conceptos, valores, conocimientos diversos. Para la fenomenología el juego es un fenómeno original, poniendo el acento en el carácter libre de objetivo del juego. Estos son algunos ejemplos de las diferentes ópticas que podemos encontrar en el análisis del juego.

Las teorías más antiguas con algunos de sus autores como Spencer, Lazarus, Groos, etc., dan cuenta también de la importancia que ha tenido el juego en el pasado siendo objeto de estudio de tantos investigadores.

Jugadoras de huesecillos en un fresco de Pompeya, Museo Nazionale, Nápoles Pero investigaciones históricas sobre el juego y los juguetes, muestran aún más la

significación que este fenómeno aporta al hombre, a la sociedad y a la cultura. Se han encontrado elementos referidos al juego y a los juguetes de tiempos muy antiguos, incluso desde antes de Cristo. Elementos que refieren diferentes simbologías e importancia para el hombre en dichas épocas. Así por ejemplo se han encontrado tableros de juego en las sepulturas de reyes en Ur de la época del 2500 a.C. (Glönnegger, 1996) El hecho de haber encontrado numerosos juegos en tumbas de altas personalidades, por ejemplo, hace referencia a que se les daba a los muertos como entretenimiento y esparcimiento en el viaje al más allá (Glönnegger, 1996). A través de los diferentes estudios y análisis históricos se pueden ver las diferentes dimensiones y grados de importancia sociocultural por la que atraviesa el juego (y los juguetes), así como también las manifestaciones y expresiones lúdicas diversas en cada una de las épocas desde la antigüedad hasta la actualidad.

La importancia del juego en diferentes sectores sociales y épocas, ha tomado tal envergadura, que hasta hubo juegos que han sido prohibidos por las autoridades que gobernaban. Así por ejemplo, en Viena, Austria, en el año 1764 se publicó una prohibición de todos los juegos de azar sin excepción, los juegos detrás de puertas cerradas y juegos luego de las 9.00 horas de la noche, y juegos con apuestas (Instituto para la Investigación y Pedagogía del Juego, 1995). Otro ejemplo es la Prohibición de juegos de suerte y envite en el Virreinato del Perú en el siglo XVII, donde también se prohibían juegos a todas las personas sin excepción (Dupey, 1998). La Edad Media se caracterizó justamente por el auge de los juegos de azar, por lo que las prohibiciones han comenzado a surgir con mayor notoriedad en dicha época, aunque no exclusivamente.

De cualquier manera si de prohibiciones de juego se trata, no hay que remontarse únicamente al pasado. Hoy día, y especialmente en instituciones educativas también encontramos prohibiciones de juego, y no precisamente de juegos de azar. Si bien por un lado se ponderan las bondades del juego y especialmente de los juegos infantiles, por el otro, encontraremos una serie de juegos prohibidos. Al respecto Pavía, quien investiga en el sur de la Argentina el juego popular en los patios escribe: "... muchos maestros consultados por nosotros sostienen que en sus escuelas 'no existen juegos prohibidos'. Admiten sí, restricciones en ciertas actividades, generalmente fundadas en

razones de seguridad e higiene. Sus alumnos, en cambio, suelen recitar con total seguridad la lista de juegos no permitidos en la escuela. La única y esencial diferencia radica aquí en que para los chicos, esos que están prohibidos son sin lugar a dudas, juegos; mientras que para los maestros eso que está prohibido lo está, precisamente, porque desde su óptica no son juegos.

No obstante, hubo otros juegos que, si bien se jugaban también por dinero, eran – contrariamente a las prohibiciones arriba mencionadas, recomendados por médicos, por ejemplo, como es el caso del juego de billar. Bauer en su trabajo de investigación sobre W.A. Mozart cita al respecto: "El juego de billar era también, ya en el siglo XVII, una combinación ideal de un juego corporal, de un juego de concentración" (...) "Como juego corporal se presta adecuadamente para ofrecer al cuerpo algo de movimiento y una múltiple ocupación, extensión, trabajo muscular, también por el frecuente caminar, levantarse y sentarse.

La importancia del juego y los juguetes está ligada también a la naturaleza, siendo que muchos juegos se jugaban en determinados momentos y no en otros, como por ejemplo en época invernal o primaveral con el fin de actuar o influenciar a través de los juegos determinados fenómenos naturales. Se puede mencionar, por ejemplo, el juego del trompo para asegurar una buena cosecha, las muñecas que simbolizan la fertilidad femenina y se les regalaba a las jóvenes con tal fin. Otros juegos estaban estrechamente relacionados con la divinidad y tenían un alto contenido simbólico (juegos de pelota, por ejemplo), donde, a través de poner en práctica determinadas expresiones lúdicas, determinadas jugadas o partidas, se buscaba influenciar o agradar a los dioses, estando por lo tanto estos juegos estrechamente ligados a rituales.

Juego y Educación

Han sido muchos los autores que han relacionado el juego con la educación y con el aprendizaje. Ya Platón en Las Leyes afirma que el juego es un factor determinante en la formación del ciudadano perfecto, haciendo hincapié también en la importancia del respeto de las reglas de juego como aprendizaje para una vida comunitaria armónica. Diferentes autores han postulado posteriormente la importancia del juego en la

educación, alrededor de cuyas posturas aún se han desarrollado diferentes "escuelas" y corrientes para la educación institucionalizada. Froebel, creador de jardines de infantes, ha sido uno de los pioneros en este tema, integrando el juego dentro del ámbito escolar, y permitiendo así que los niños jugaran dentro de la escuela, jueguen con objetos para aprender conceptos y desarrollen habilidades. Otros autores como Dewey, Montessori, Decroly, desarrollan otras posturas integrando también el juego dentro del campo educativo.

La importancia aquí radica en que los diferentes autores comienzan a dar un nuevo valor al juego espontáneo, a la característica de "no serio" tratando de reivindicar la seriedad y la asociación a la utilidad educativa, otorgando nuevos fundamentos teóricos al papel del juego en la educación escolar, como lo describe ampliamente en uno de sus estudios (Kishimoto, 1996). Walter, al referirse a la importancia y tarea de incluir el juego dentro de la educación primaria, escribe: " Para el desarrollo y cuidado de la disposición al juego, la capacidad de juego y el ser listo en el juego, no hay en la primaria una materia propia, y con ello tampoco una 'hora de juego'. Se impone, por lo tanto, una 'educación lúdica' como tarea que atraviese todas las materias. Pero esto implica un reconocimiento del juego en todas las áreas de aprendizaje de la primaria como un medio para la educación y la formación. La educación lúdica y el cuidado del juego representan, luego de estas reflexiones, una parte de la función de la educación y de la formación de la primaria, dado que el juego es una función importante del desarrollo, del aprendizaje y del bienestar del niño en todas las áreas vitales y es justamente imprescindible.

Si consideramos el juego como un fenómeno inherente al hombre, y, mucho más, del niño, si tenemos en cuenta que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño y una de sus primeras actividades, a través del cual conoce el mundo que lo rodea incluyendo las personas, los objetos, el funcionamiento de los mismos y la forma de manejarse de las personas cercanas, no podemos excluir el juego del ámbito de la educación formal. Claro que aquí tendremos que tener en cuenta algunos aspectos siendo que la escuela no es el mismo espacio que el hogar o un lugar de juego abierto como puede ser el barrio donde los niños se encuentran a jugar en sus horas libres. Esto ocasiona en muchas oportunidades "dudas" y "temores" por parte de las personas responsables en cuanto a la

inclusión del juego en la escuela, cuestionando diferentes puntos como pueden ser la eficacia en el aprendizaje, el posible desorden/desborde del grupo y la supuesta "pérdida de tiempo", como ejemplo. Pero contrario a esto, el aprendizaje a través de situaciones lúdicas es mucho más enriquecedor. Por otro lado, son múltiples las posibilidades educativas y de aprendizaje que brinda el juego libre y espontáneo, elegido y organizado por los mismos niños sin necesidad de intervención de un adulto.

Observando un grupo de niños jugando podemos llegar a una serie de conclusiones respecto de las situaciones y conceptos que han aprendido durante el juego. Si sólo pensamos en las reglas de juego, que todos deben respetar, a través de las cuales aprenden a convivir y respetar así a los demás, ya tenemos un elemento importantísimo para la educación infantil.

En el juego el niño en primer lugar aprende a jugar. Aprende la agilidad, los modos de comportamiento, técnicas, improvisaciones, sistemas sociales que se requieran para las diferentes formas de juego. Se adapta a una forma de vida que es imprescindible para la humanidad y para la afirmación del hombre dentro de límites de un sistema y que le ayudan a mantener espacios de libertad y felicidad en un mundo de rendimiento y constante búsqueda de objetivos no siempre accesibles.

El juego es un espacio y un tiempo de libertad, donde "todo se puede" –dentro de lo que las reglas de juego permiten-. Por ello, las posibilidades de aprendizaje en ese ámbito son incontables. Se aprenden modos de funcionamiento, formas de manejarse de las personas, se pueden ensayar roles, se explora y se experimenta con objetos desconocidos hasta el momento, se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el medio en general, se descubren los límites y posibilidades de cada uno y de los demás, etc. En el proceso lúdico de los niños (y de otras edades también), podremos descubrir múltiples procesos relativos al aprendizaje y la educación, podremos ver entonces momentos de asombro, descubrimiento, análisis, establecimiento de relaciones, similitudes y diferencias. A esto se le suman la fantasía y la creatividad que los niños desarrollan en los diferentes juegos tanto individuales y más aún cuando son grupales, donde todo esto se potencia aún más por la red de interrelación e intercambio que se forma. Claro está, que cuantas menos reglas tenga el

juego, mayor será el grado de libertad y las posibilidades que los jugadores tienen para experimentar y modificar el rumbo del juego según sus necesidades.

El juego libre y espontáneo no tiene otro objetivo que jugar y cuando desde afuera, ya sea como coordinadores, docentes o desde otro rol, estamos dando un objetivo al juego, lo estamos limitando de alguna manera. Pero esto no significa que no se pueda jugar. La función de aquella persona que coordina es, entre otras, la de tener suficiente amplitud y libertad como para permitir ciertos cambios de rumbo cuando el grupo lo propone o los va "imponiendo" de alguna manera en el juego mismo. Probablemente no se hayan cumplido estrictamente los objetivos propuestos, pero seguramente se estén poniendo otros objetivos en juego, que –quien sabe- aún pueden ser más importantes para el grupo en ese momento. (Ruiz, 2007)

LOS JUEGOS TRADICIONALES

Al hablar de juegos tradicionales se refiere a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería.

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece.

Los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en las grandes ciudades y en zonas más industrializadas. Se puede ver por otro lado, que hay algunos resurgimientos de estos juegos, que se imponen ya sea por una determinada época del año o como por una moda que aparece y desaparece luego de un tiempo.

Las actividades extraescolares y la vida laboral de los padres (en la mayoría de los casos ambos integrantes de la pareja trabajan) han provocado que los niños tengan menos tiempo libre para jugar. La sociedad en su evolución ha suprimido la cultura del

juego en el barrio, que se ha visto desplazada por motivos económicos y de seguridad social.

Actualmente, cuando los niños tienen tiempo libre para jugar, se inclinan por los videojuegos o por la televisión (en un promedio de 3 a 4 horas por día). De todos los factores que afectan al juego, pocos han tenido un impacto tan inquietante como los cambios que han sufrido los juguetes en la última década.

El juego se irá conformando de acuerdo a la edad del niño, desde los juegos más funcionales en la primera etapa, hasta los juegos con estructura y reglas, como el deporte, en los niños de siete años en adelante.

Dentro de los juegos tradicionales se encuentra una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc.

Algunos de ellos a su vez están más ligados al sexo de los niños, siendo jugados exclusivamente por niños (bolitas, trompo, honda, etc.) y otros por niñas (muñeca, hamaca, gallina ciega, etc.). A su vez algunos juegos están más ligados a determinadas edades, como por ejemplo las canciones de cuna y el sonajero para los niños más pequeños, y otros con reglas más importantes para niños más grandes que ya puedan comprender y respetar las mismas. (Regina, 1999)

GENERALIDADES DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

En esta sección se pretende romper con el tratamiento tradicional del juego como un espacio sólo apto para los mejores y altamente discriminador, y ofrecemos un nuevo enfoque orientado a potenciar los valores que entraña la práctica de la actividad física, destacando los inherentes a la práctica de los Juegos: cooperación con los demás, oposición sin rivalidad hostil, resolución dialogada de los conflictos del juego, sano sentido de la competición, adaptación y concepción dialéctica del juego, respeto a los demás, entre otros.; para posteriormente potenciar la práctica de estas actividades en la ocupación de los espacios de ocio y tiempo libre del alumno. (Adrados, 2010)

DETERIORO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Como parte del proceso de deterioro del medio ambiente y las formas culturales autóctonas, diversas formas de juegos tradicionales desaparecen en la actualidad de sus escenarios habituales, siendo sustituidas por nuevas variantes lúdicas, alentadas por el desarrollo tecnológico. Como parte de esa problemática se aprecia lo afectivo de los procesos de urbanización y la práctica internacional del turismo. Por ese motivo se requiere enriquecer los programas actuales de Educación Física, así como la programación recreativa dirigida especialmente a niños y jóvenes, de manera que se produzca un rescate continuado de los juegos que practicaran otras generaciones y con ello un proceso acelerado de formación de valores, sobre todo referidos a su identidad y a los sentimientos de pertenencia y amor a la patria. Rollo integral de un niño, sobre todo en los primeros siete años de vida

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

- Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar. Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan,
- Responden a necesidades básicas de los niños,
- Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Las reglas son negociables,
- No requieren mucho material ni costo,
- Son simples de compartir, practicables en cualquier momento y lugar

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real. Luego, si se relega el juego a un papel secundario ¿Qué pasará con los niños del futuro? ¿Dónde aprenden a acatar y a cumplir normas? ¿Cuándo establecen relaciones con sus homólogos? ¿Qué hacen

durante esa etapa tan importante? Desde este punto de vista, el juego no puede tener un papel secundario.

La enseñanza debe ser más constructiva que instructiva, debemos ponernos en diálogo, compartir procesos de construcción grupal, dejar atrás la improvisación hay que buscar otra forma de dinamizar el aprendizaje; debemos acercar el proceso a las personas y las personas al proceso, concientizarnos con el proceso, transformar nuestra conciencia, porque todos aprendemos de todos. Se basa en lo que conoce el estudiante, en su práctica, donde a partir de ella realiza su reflexión y va nuevamente a la práctica. Este proceso facilita el aprendizaje, cataliza inquietudes, transforma el pensamiento y construye desde la crítica, esa es nuestra premisa esencial.

La estrategia cuenta con fases fundamentales, cada una de ellas argumentadas y definiendo claramente las actividades que se proponen, las técnicas empleadas y los recursos que se necesitan.

Está fundamentada sobre la base de ejes, que constituyen líneas temáticas fundamentales, alrededor de las que se desarrolla la clase o encuentro, estos ejes recorren todas las acciones.

El juego es la actividad preferida por los niños(as). El juego les produce placer y lo viven tan intensamente que el compromiso se torna en cosa seria. En el juego, el niño(a) se entrega por completo, es una vivencia lúdica inaplazable.

Cuando un niño juega se ve con vitalidad; cuando está enfermo o deprimido, por el contrario no desea participar en ninguna actividad que se le proponga. El juego refleja la disponibilidad del niño para asociarse, para acercarse, para compartir, para estar en grupo. El juego es terapéutico incluso para los jóvenes y adultos. Genera la visión de múltiples realidades en la medida que descubre otras posibilidades. El juego además de ser una experiencia gratificante estimula la expresión de emociones y la manifestación espontánea de lo que el individuo es y desea ser. A través del juego el niño proyecta y refleja alegrías y tristezas dejándolas aflorar entre la realidad y la fantasía.

El juego aparece desde etapas muy tempranas del crecimiento y está presente en los animales como en los humanos, es una herramienta de aprendizaje muy eficaz que facilita la integración a un grupo o comunidad.

El juego se encuentra relacionado con aspectos significativos que intervienen en el desenvolvimiento psicomotor, en el desarrollo de la inteligencia y en la capacidad de comunicarse y relacionarse con otros y con el mundo. No es necesario enseñar a jugar, el juego simplemente aparece, poco a poco se perfecciona creando reglas y adaptando y descubriendo roles.

EL JUEGO TRADICIONAL COMO CAMINO INICIAL DE APRENDIZAJE

El juego es una actividad natural para todo los niños de todas las regiones y de todas las culturas del mundo se dedican al juego, y esto siempre ha sido así. Los juguetes más tempranos se formaron utilizando piedras, palos y arcilla. Se han descubierto juguetes de la civilización que prosperaba en el valle del indio (3000-1500 a de c.). Los niños de esa civilización jugaban con pequeñas carretillas, silbatos en la forma de pájaros, y monos que se deslizaban por un hilo.

Todos sabemos que el juego es una actividad positiva para los niños, cuando están jugando, los niños se mantienen ocupados y también se entretienen, asimismo, ver a su hijo sonreír y divertirse provoca en usted alegría y satisfacción. Lo que usted posiblemente no sepa o que no siempre recuerda es precisamente como el juego contribuye al desarrollo de su hijo.

El juego es esencial para el crecimiento y desarrollo de un niño forma la base de las destrezas que un niño desarrollará y aplicará posteriormente en la vida. El juego es la forma en que los niños aprenden: llegan a conocer y comprender el mundo que les rodea y la forma en que ellos interactúan con él, explorando nuestro entorno, descubrimos oportunidades, conocemos nuestras limitaciones y potencialidades, creamos, inventamos, y fortalecemos al desarrollo del aprendizaje.

CARACTERIZACIÓN DE LOS JUEGOS

- **Juegos Populares:**

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar. Es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus retahílas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

- **Juegos Tradicionales:**

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo.

Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación, sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece.

Los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en las grandes ciudades y en zonas más industrializadas.

Podemos ver por otro lado, que hay algunos resurgimientos de estos juegos, que se imponen ya sea por una determinada época del año o como por una moda que aparece y desaparece luego de un tiempo. Dentro de los juegos tradicionales encontramos una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc.

Algunos de ellos a su vez están más ligados al sexo de los niños, siendo jugados exclusivamente por niños (bolitas, trompo, honda, etc.) y otros por niñas (la muñeca, hamaca, gallina ciega, etc.).

A su vez algunos juegos están más ligados a determinadas edades, como por ejemplo las canciones de cuna y el sonajero para los niños más pequeños, y otros con reglas más importantes para niños más grandes que ya puedan comprender y respetar las mismas.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

Algunos de éstos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales.

Entre estos, podríamos encontrar juegos que con el tiempo se han convertido en verdaderos deportes ligados a una región, y que sólo se practican en ella, llegando a formar parte de las tradiciones culturales.

a. La Bomba

Juego practicado por niños y jóvenes. Consistía en poner a una cierta distancia una determinada cantidad de bolas dentro de un círculo y sacarlas con otra bola que era más grande y muy especial para el jugador.

b. Los Pepos

El tingue o pepos, se lo realizaba entre dos personas, cada una de las cuales tenía que dirigir la bola con dirección hacia el contrario y toparla.

c. Las Cometas

Juego tan creativo que todavía se lo mantiene con gran actividad en varias ciudades y pueblos, especialmente en épocas de verano y vacaciones escolares.

- El material utilizado
- Sigse o el carrizo para su armazón;
- El papel cometa, de empaque o papel periódico;
- Tiras de tela para hacer la cola y por último hilo grueso o piola para hacerlas volar.

d. Palo Encebado

El palo encebado consistía en un palo afirmado en el suelo, de 10 a 15 metros de altura, cubierto de manteca, aceite o grasa, con el fin de hacer más difícil el ascenso de los participantes

e. El Trompo

Este juego consistía en hacer girar al trompo, cogerlo con las manos y mientras bailaba golpear a una bola circular para que ésta ruede lo más lejos posible. Los trompos eran elaborados por carpinteros, con una madera muy consistente llamada CEROTE que se encuentran en los páramos andinos ecuatorianos.

f. La Soga

Se juega con una cuerda generalmente de cabuya. Se toman los extremos y se bate. Cada una de las personas debe ingresar saltando. Quienes baten cantan en coro: Monja, viuda, soltera, casada. Monja, viuda, soltera y casada... hasta cuando la persona pierde por no saltar debidamente.

g. La rayuela

Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto. Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno. El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero.

h. Las cocinaditas

Se dispone las ollas de cerámica en un pequeño fogón improvisando. Se simula que se cocina todo tipo de alimentos.

i. Los ensacados

Los participantes se inscriben, luego bajo las órdenes de quien dirige el juego, se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan. Gana quien llegue primero a la meta señalada.

j. Torneo Cintas

Juego muy recreativo que en años atrás se lo practicaba con mucha frecuencia utilizando las bicicletas o los caballos, especialmente en los pueblos, generalmente en las épocas de vacaciones o en las fiestas de aniversarios.

Corresponde al llamado por Piaget, pensamiento pre conceptual. Un preconcepto para este autor posibilita la evocación verbal de una experiencia vivida. El niño posee imágenes mentales porque ha interiorizado la imitación. Por ello, el juego tiene en este sentido un carácter adaptativo para el niño. Aretz (1998)

k. Juegos de reglas:

Los juegos de reglas tienen muchas ventajas estimulantes para los niños, comienzan a desarrollar nociones llamadas "pre numéricas" como clasificación, ordenación. Estos juegos son un primer paso en el proceso de socialización del niño. En el terreno de la expresión y de la comunicación, al poder explicar una regla y comentar el juego tendrá que forzarse para expresarse y comunicarse con los demás.

l. Juegos de construcción:

Son los que mayor éxito tiene entre los niños y uno de los que acompañan la actividad lúdica de los pequeños durante más tiempo. Se trata de un conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras. Los más clásicos son los Legos pero hoy en día existen un montón de juguetes con estas características. Alrededor del primer año el niño empieza a descubrir de qué se tratan hasta alrededor de los cinco o seis años, cuando ya se han vuelto expertos en el arte de montar y encastrar.

m. Juegos de pensamiento:

Son una propuesta educativa centrada en el uso de juegos de pensamiento como medio para la enseñanza de complejas destrezas cognitivas, el método se basa en la convicción de que la forma de aprendizaje más significativa la constituye la vía de la experiencia.

CAPITULO II

CONCEPTO

PSICOMOTRICIDAD.-

La psicomotricidad es el campo de conocimiento que estudia los elementos que intervienen en las vivencias y movimientos del cuerpo y la mente de los seres humanos. El trabajo psicomotor permite la construcción de aprendizajes a través de actividades planeadas o espontáneas.

El desarrollo psicomotor del niño depende de dos factores fundamentales. El primero es la maduración del sistema nervioso, ésta sigue dos leyes físicas, la céfalo-caudal (de la cabeza a los pies) y la próximo-distal (del centro a las extremidades). Estas leyes del desarrollo motor explican porqué en un principio el movimiento es torpe, global y brusco. Y segundo depende de la evolución del tono muscular, éste es el responsable de toda acción corporal y es el factor que permite la adquisición del equilibrio estático y dinámico. La calidad del tono se expresa a través de: la extensibilidad muscular, la motilidad y el relajamiento muscular que puede ser hipotónico (relajado) e hipertónico (rígido).

La evolución del tono sigue el siguiente proceso: el niño de 0 a 3 años se caracteriza por una hipertonía de los miembros y por una hipotonía del tronco. De los tres años en adelante, el tono se modifica y adquiere más consistencia, lo que le da más agilidad en los miembros y la posibilidad de la regulación tónica.

Sin embargo, cada niño tiene sus propias características de desarrollo, que depende no solamente de estas leyes evolutivas, sino también de su tipología (si es atlético o pasivo) y de su edad cronológica.

Durante la etapa sensorio-motora (0 a 2 años), el movimiento es uno de los principales generadores de experiencias y es fundamental en el desarrollo de la inteligencia. Durante el periodo preoperatorio (2 a 7 años), el movimiento se interioriza por medio

de la representación. En ambas etapas es importante la manipulación de los objetos y la vivencia física del espacio y del tiempo.

Elementos que constituyen la psicomotricidad:

- **Percepción sensoriomotriz**

El movimiento está altamente relacionado con el desarrollo del pensamiento, por esto es importante permitirle al niño que tenga experiencias que favorezcan su agudeza perceptual, específicamente la percepción visual, táctil y auditiva

a. Esquema corporal

Esta noción es indispensable para la estructuración de la personalidad. El niño vive su cuerpo en el momento en que se pueda identificar con él, expresarse a través de éste y utilizarlo como medio de contacto y expresión. Esta noción se trabaja a través de:

- Imitación.
- Exploración.
- Nociones corporales.
- Utilización del cuerpo.

b. Lateralidad

Es el conjunto de predominancias laterales a nivel de los ojos, manos y pies. En esta se trabaja:

- Diferenciación global.
- Orientación del propio cuerpo.
- Orientación corporal proyectada.

c. Espacio

La estructuración de la noción de espacio en el niño tiene su punto de partida en el movimiento, esto implica desarrollar:

- La adaptación espacial.
- Nociones espaciales.
- Orientación espacial.
- Estructuración espacial.

- Espacio gráfico.

d. Tiempo y ritmo

Esta noción también se elabora a través del movimiento, ya que por su automatización introduce cierto orden temporal debido a la contracción muscular. Esta incluye:

- Regularización.
- Adaptación a un ritmo.
- repetición de un ritmo.
- Nociones temporales.
- Orientación temporal.

e. Motricidad

Es otro de los componentes de la psicomotricidad y es la capacidad del hombre y los animales de generar movimiento por sí mismos; se refiere al dominio del cuerpo, el cual es el intermediario entre el sujeto y el medio que le rodea; por lo que necesita lograr cierto control y flexibilidad para realizar los movimientos necesarios.

La motricidad puede clasificarse en motricidad fina y motricidad gruesa. La motricidad fina son los movimientos finos, precisos, con destreza que necesitan de coordinación óculo-manual, fonética etc. Y la motricidad gruesa hace referencia a movimientos amplios que necesitan de coordinación general y coordinación visomotora, tono muscular, equilibrio etc.

La motricidad gruesa es el interés particular de este estudio y por ello será profundizada a continuación, pero los demás elementos que conforman la organización psicomotriz como percepción sensoriomotriz, esquema corporal, lateralidad, espacio, tiempo y ritmo, no serán ampliados porque no son objeto de esta investigación.

La motricidad gruesa:

Ésta se refiere “al dominio de una motricidad amplia que lleva al individuo a una armonía en sus movimientos, a la vez que le permite un funcionamiento cotidiano, social y específico “El cuerpo humano cuenta con un sector activo para realizar el

movimiento que son los nervios y los músculos, y un sector pasivo que es el sistema osteo-articular; por esto para realizar un movimiento debe existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen para realizarlo, como son el sistema nervioso, los órganos de los sentidos y el sistema músculo-esquelético.

La Maduración Espacial.- es un aspecto importante para el desarrollo de la motricidad gruesa. A partir de las experiencias del niño en su medio, éste empieza a comprender el espacio y a tener la posibilidad de orientarse en él. Ésta le permite realizar una representación mental del propio cuerpo en el espacio, relacionando movimiento, la comprensión del cuerpo y el análisis del espacio. La construcción del espacio en los niños de 4 años es complejo, pero debe hacerse desde ésta edad ya que favorece la construcción del esquema corporal y de su ubicación en éste.

La adquisición y control de la motricidad gruesa, se logra gracias a la maduración espacial y con el desarrollo del dominio corporal dinámico y estático.

El dominio corporal dinámico consta de la coordinación general, coordinación visomotriz, equilibrio dinámico y ritmo, y el dominio corporal estático del equilibrio estático, la tonicidad y el autocontrol. (Comellas, 2005)

Psicomotricidad Gruesa y Motricidad Fina.

Psicomotricidad Gruesa hace referencia a movimientos amplios (coordinación general y viso motora, tono muscular y equilibrio) Gruesa: Está referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc. la tiene relación con el estudio de la carrera y además hace referencia a los movimientos amplios como son: coordinación general y viso motora, tono muscular y el equilibrio nervioso. La motricidad gruesa se va desarrollando en orden, descendiendo desde la cabeza hacia los pies, con un orden definido y previsible”, “El niño debe ir adquiriendo las nuevas capacidades progresivamente. Por ejemplo, primero controla la cabeza, luego el tronco, se sienta, se para con apoyo, gatea, camina con ayuda, se para solo y camina solo”.

La Motricidad Gruesa es la capacidad del hombre y los animales de generar movimientos por sí mismos.

Psicomotricidad Fina: Implica movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir.

“El niño debe ir adquiriendo las nuevas capacidades progresivamente. Por ejemplo, primero controla la cabeza, luego el tronco, se sienta, se para con apoyo, gatea, camina con ayuda, se para solo y camina solo”.

La Motricidad Gruesa es la capacidad del hombre y los animales de generar movimientos por sí mismos.

PSICOMOTRICIDAD GRUESA

La psicomotricidad en los niños se utiliza de manera cotidiana, los niños la aplican corriendo, saltando, jugando con la pelota. Se pueden aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño, mediante estos juegos los niños podrán desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha-izquierda, adelante-atrás. En síntesis, podemos decir que la psicomotricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás, desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; la psicomotricidad le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización. Motricidad gruesa o global: se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño.

Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.)

El control motor grueso es un hito en el desarrollo de un bebé, el cual puede refinar los movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios a medida que su sistema neurológico madura, es de la dependencia absoluta a desplazarse solos.

La motricidad gruesa son los movimientos del cuerpo humano de locomoción y estación. Incluyen caminar, correr, saltar, flexionar, rotar, rodar, elevar. Su control se realiza en el área pre-motora cortical del cerebro y la ejecución corre a cargo del sistema oseo-múo-articular. El cuerpo tiene sensores especiales de posición llamados propio-receptores, estos dan al cerebro información de dónde está cada miembro, Cada extremidad tiene dos canales, uno de percepción y otro ejecutor. (Ofele, 2005)

La motricidad gruesa corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo, esto permite al niño coordinar grandes grupos musculares, los cuales intervienen en los mecanismos de control postural, el equilibrio y los desplazamientos”.

-A nivel motor, le permitirá al niño dominar su movimiento corporal.

-A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño.

-Al nivel social y afectivo, permitirá a los niños conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

-A nivel motor, le permitirá al niño dominar su movimiento corporal.

-A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño. Al nivel social y afectivo, permitirá a los niños conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

El término motricidad se refiere a la capacidad de un ser vivo para producir movimiento por sí mismo, ya sea de una parte corporal o de su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (músculos).

La motricidad gruesa es la habilidad que el niño va adquiriendo en forma progresiva para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y mantener el equilibrio, además de adquirir fuerza y velocidad en sus movimientos”.

Se refiere a la utilización de los músculos del tronco, piernas, cuello en movimientos como: caminar, lanzar, correr, saltar, brincar, nadar, etc. Este proceso al igual que el desarrollo motor individual depende la maduración nerviosa muscular de efectos genéticos y ambientales, no se puede enseñar, ni aprender sino existen un nivel de desarrollo óptimo para las habilidades del desarrollo motor siguen ritmos diferentes se inician a partir de reflejos hasta convertirse en movimientos controlados o precisos que van desarrollándose por medio de la actividad del niño que los llevan a controlar los músculos de la cabeza, cuello, tronco y extremidades zonas del cuerpo que se emplean en caminar, correr, gatear, nadar, saltar, sentarse, arrodillarse, brincar, etc.

La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices, es decir se refiere a todos aquellos movimientos de la locomoción o del desarrollo postural como andar, correr, saltar, etc. (Zuñiga, 2006)

Motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de edad

El movimiento es algo fundamental en el ser humano desde su nacimiento porque empieza a desarrollar su motricidad por medio de este a medida que va creciendo va practicando y mejorando sus movimientos, el estar en continuo movimiento hace de que la persona desarrolle su motricidad por esto es necesario empezar a desarrollarla desde muy pequeño para en un futuro no tener ninguna dificultad en cuanto al movimiento corporal porque el ser humano siempre va estar en mucho movimiento lo cual es inevitable al estar inmóvil. Esto le permite un mayor nivel de independencia en la actuación en su vida cotidiana y la posibilidad de elegir qué y con quién hacer. El radio de interacción con el mundo natural y social que le rodea se amplía al igual que sus interrelaciones. El juego ocupa un lugar central en su vida.

Rebota y atrapa una pelota. Corre con cambios de dirección y por diferentes planos. Salta con un pie en diferentes direcciones. Reconoce, obtiene y utiliza variaciones de las cualidades de los objetos: color, forma, tamaño, textura y temperatura. Se orienta espacialmente con respecto a su cuerpo y a un punto externo. Utiliza modelos objétales y gráficos de diversos tipos para realizar construcciones complejas. Establece relaciones

cualitativas y cuantitativas (más que, menos que en igual que. Expresa de forma verbal y plástica sus sentimientos, ideas y vivencias acerca de los objetos, la naturaleza y las obras de arte.

Los juegos de movimiento en la actividad motriz de los niños

Los juegos de movimiento son un conjunto de ejercicios físicos que realizados en forma lúdica desarrollan en los niños una u otra capacidad, o perfeccionan determinada acción motriz establecido en el Folleto de Juegos de movimiento para Educadoras de Círculos Infantiles,1973. Además de contribuir de manera muy efectiva al desarrollo de habilidades y capacidades motrices.

El carácter educativo de los juegos se pone de manifiesto de forma elocuente en las posibilidades que brinda en la personalidad del niño. También influyen en la creación de condiciones para adquirir y afianzar conocimientos en el desarrollo de los procesos mentales del lenguaje y la estimulación para la actividad creadora., criterio con el coincide la autora. Los juegos permiten una libertad de acción, naturalidad y placer que es difícil encontrar en otras actividades que el niño realiza.

Ejercicio Global de la motricidad.

La habilidad para realizar movimientos generales grandes, tales como agitar un brazo o levantar una pierna. Dicho control requiere la coordinación y el funcionamiento apropiado de músculos, huesos y nervios es en donde se habla de la motricidad gruesa, el área de motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio.

La motricidad gruesa tiende en si a realizar movimientos drásticos, es decir que se realiza con movimientos involuntarios en sentido más primitivo del Neuro desarrollo se involucran grupos musculares más grandes que implican mayor aplicación de fuerza, mayor velocidad y distancia de movimiento. Ejemplo, correr, saltar, empujar, arrojar, etc.

La psicomotricidad es una disciplina educativa, terapéutica conocida como dialogo que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación calidades céntrica mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de controlar su desarrollo integral.

En esta cita bibliográfica la motricidad ha cobrado cierta notabilidad en vista a la importancia que ella tiene en la formación y desarrollo de los niños y niñas, la práctica psicomotriz educativa tiene un objeto prioritario y fundamental, favorece y potencia la adaptación armónica de la persona a su medio a partir de su propia identidad que se fundamenta y se manifiesta a través del cuerpo que expresa a través de la relación con el tiempo, el espacio y con los otros. Se podría decir que la psicomotricidad es un enfoque de la educación terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello.

La psicomotricidad en los niños se utiliza de manera cotidiana, los niños la aplican corriendo, saltando, jugando con la pelota. Se puede aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño, mediante estos juegos los niños podrán desarrollar entre otras áreas nociones espaciales y de lateralidad como: arriba-abajo, derecha-izquierda, delante-atrás, la educación motriz se presta particularmente para ser articulada con otras subáreas de expresión y creatividad.

La motricidad gruesa, por su lado, está particularmente comprometida en la expresión corporal libre que a menudo va acompañada de música. Es igualmente el caso de la danza que articula de manera indisociable el movimiento corporal con el ritmo musical.

La danza es considerada tan poco importante en el currículo tradicional, que a menudo ni siquiera se la menciona. No se reconoce en ella el recurso articulador de otras dimensiones artísticas, del mismo ser humano, de su cultura y de su historia.

La psicomotricidad se define como el propósito por el cual se va adquiriendo nuevas funciones que implican mayor amplitud y complejidad, es un fenómeno cualitativo y

continuo hasta llegar a la madurez, se expresa tanto en lo corporal, psíquico como el socio cognitivo”.

El crecimiento psíquico acompaña al desarrollo afectivo y cognitivo esto se observa con mayor claridad en los procesos patológicos del aprendizaje en el desarrollo normal. El crecimiento es un aumento del tamaño del cuerpo, es producto de la auto multiplicación que presenta diferentes ritmos en los niños en diferentes partes del cuerpo.

En casa se puede realizar algunas actividades que ayuden a estimular la motricidad gruesa en los más pequeños: dispersar juguetes por el piso y pedir que los levante, colgar una cuerda, juguetes que se puedan golpear, bolsas con papel picado, agua, etc. El niño deberá golpear con un palo, esto ayudará a desarrollar el sentido del equilibrio y los músculos del cuello, también podemos

complementarlo con música para hacerlo más divertido, vaciar el baúl de juguetes y pedir que trate de recoger o encestar, juegos en el piso como la rayuela, las que los levante, colgar una cuerda, juguetes que se puedan golpear, bolsas con papel picado, agua, etc. El niño deberá golpear con un palo, esto ayudará a desarrollar el sentido del equilibrio y los músculos del cuello, también podemos complementarlo con música para hacerlo más divertido, vaciar el baúl de juguetes y pedir que trate de recoger o encestar, juegos en el piso como la rayuela, las escaleras subirlas y bajarlas. Para estimular la motricidad gruesa se debe propiciar a que coordine mejor y que conozca su cuerpo.

La motricidad gruesa posibilita el desarrollo de las habilidades motrices, expresivas, relación social así como del medio que nos rodea, y creativas. A partir del cuerpo, estimulando a nivel neurológico, estimulamos la adquisición de nuevas habilidades, maduración, aprendizajes cognitivos, atención temprana ante difusiones motrices, sensoriales, conductuales e intelectuales.

Los niños desarrollan su psicomotricidad de manera cotidiana, la aplican corriendo, saltando, jugando con diferentes materiales pero en algunas ocasiones el afán de protección, la necesidad de tener controlados o tranquilos a la vista a los niños están imposibilitados este desarrollo.

Se pueden aplicar diversos juegos orientados a trabajar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño, mediante estos juegos podrán adquirir, entre otras habilidades, nociones espaciales y de lateralidad, trabajos vestibulares para desarrollar el equilibrio y la relación con el medio, así como la mejora de la expresión y de la visión.

Entonces podemos decir que la psicomotricidad considera el movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás, desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla las habilidades motoras; la psicomotricidad le permite integrar las interacciones a nivel intelectual, emocional y su socialización.

La psicomotricidad es importante en el desarrollo cognitivo en los primeros años de vida, juega un papel fundamental, porque influyen valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños. A nivel motor, le permitirá conocer su cuerpo y posibilidades, dominar sus movimientos, desarrollar lateralidad, adquirir su esquema corporal. Se desarrolla la flexibilidad, tonicidad, coordinación y agilidad.

A nivel cognitivo permite la mejora de la memoria, audición, visión, la atención, concentración y creatividad del niño.

A nivel social y afectivo, permitirá a los niños conocer el medio que les rodea y adquirir las habilidades necesarias para relacionarse en él, aprender, superar escaleras subirlas y bajarlas. Para estimular la motricidad gruesa se debe propiciar a que coordine mejor y que conozca su cuerpo.

La motricidad gruesa posibilita el desarrollo de las habilidades motrices, expresivas, relación social así como del medio que nos rodea, y creativas. A partir del cuerpo, estimulando a nivel neurológico, estimulamos la adquisición de nuevas habilidades, maduración, aprendizajes cognitivos, atención temprana ante difusiones motrices, sensoriales, conductuales e intelectuales.

Los niños desarrollan su psicomotricidad de manera cotidiana, la aplican corriendo, saltando, jugando con diferentes materiales pero en algunas ocasiones el afán de protección, la necesidad de tener controlados o tranquilos a la vista a los niños están imposibilitados este desarrollo.

Se pueden aplicar diversos juegos orientados a trabajar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño, mediante estos juegos podrán adquirir, entre otras habilidades, nociones espaciales y de lateralidad, trabajos vestibulares para desarrollar el equilibrio y la relación con el medio, así como la mejora de la expresión y de la visión.

Entonces podemos decir que la psicomotricidad considera el movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás, desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla las habilidades motoras; la psicomotricidad le permite integrar las interacciones a nivel intelectual, emocional y su socialización.

La psicomotricidad es importante en el desarrollo cognitivo en los primeros años de vida, juega un papel fundamental, porque influyen valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños.

A nivel motor, le permitirá conocer su cuerpo y posibilidades, dominar sus movimientos, desarrollar lateralidad, adquirir su esquema corporal. Se desarrolla la flexibilidad, tonicidad, coordinación y agilidad.

A nivel cognitivo permite la mejora de la memoria, audición, visión, la atención, concentración y creatividad del niño.

A nivel social y afectivo, permitirá a los niños conocer el medio que les rodea y adquirir las habilidades necesarias para relacionarse en él, aprender, superar las dificultades y miedos, adquirir auto concepto de sí mismo, se relaciona con los demás, socializando al niño o niña, facilita la comunicación expresiva y receptiva.

Esquema Corporal.

Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo. El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones básicas.

Lateralidad, es el predominio funcional de las áreas del cuerpo: ojos, manos, pies, determinado por dominancia de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando, las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad por ello su estimulación con ejercicios psicomotores es fundamental.

Equilibrio, es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre esquema corporal y el mundo exterior. Cumple un papel importante donde se localiza este sentido por ello el trabajo con giros, volteos a nivel de ejercicios vestibulares es fundamental.

Espacio, esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en la función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprender también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o ambos a la vez. Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura por ejemplo.

Tiempo y ritmo, las nociones del tiempo y del ritmo se elaboran a través de movimientos que implica cierto orden temporal, se puede desarrollar nociones temporales como: rápido, lento, orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir con la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido. También se trabaja produciendo sus propios sonidos bucales

jugando con la intensidad, ritmo, duración e ir añadiendo la expresión corporal de cada niño o niña al sonido.

La motricidad gruesa es la coordinación de movimientos amplios como: rodar, girar, saltar, caminar, correr, bailar, gatear, etc. El seguimiento de la motricidad gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral del niño, su evolución a lo largo de la etapa del nivel inicial debe ser cuidadosamente documentada, pues a partir de esto se podrá informar a la familia de las capacidades y dificultades de sus hijos, así como sus progresos. Esta evaluación debe ser realizada al principio (evaluación inicial), durante el proceso (evaluación formativa) y al final del proceso del aprendizaje del niño (evaluación final).

Se constituye de esta manera una herramienta muy útil para reflexionar acerca de sus progresos, modificando el docente lo que sea necesario durante el mismo. Las principales competencias a evaluar en el niño de la etapa inicial y de primer año, pueden variar de acuerdo a la programación que el docente o la institución hayan coordinado sobre el área estas se detallan a continuación:

- a. Camina libremente sin chocarse con otros niños
- a. Camina siguiendo un ritmo determinado
- a. Camina en puntas de pie por 3 minutos
- a. Camina sobre líneas pintadas en el suelo
- a. Camina esquivando obstáculos
- a. Camina entre líneas paralelas
- a. Corre libremente tratando de no chocar con otros niños
- b. Corre al ritmo de la pandereta (rápido-lento)
- a. Corre esquivando obstáculos
- a. Salta con dos pies juntos en el sitio

f. METODOLOGÍA

La investigación científica es un proceso que, mediante la aplicación de métodos, procura obtener información relevante, para entender verificar, corregir o aplicar el conocimiento.

La investigación nos ayuda a mejorar el estudio porque nos permite establecer contacto con la realidad a in de que la conozcamos mejor, la finalidad de esta radica en formular nuevas teorías o modificar las existentes, en incrementar los conocimientos, es el modo de llegar a elaborar teorías.

La actividad investigadora se conduce eficazmente mediante una serie de elementos que hacen accesible el objeto al conocimiento y de cuya sabia elección y aplicación va a depender en gran medida del éxito del trabajo del investigador

Método científico. El método científico es un proceso destinado a explicar fenómenos, establecer relaciones entre los hechos y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permitan obtener, con estos conocimientos, aplicaciones útiles al hombre.

Este método nos permitirá plantear el problema, el objetivo tanto general como específico. Dicho método estará siempre en el desarrollo de toda investigación.

Para lo cual se ha planteado los siguientes métodos:

Método Descriptivo.- Permitirá describir la situación actual del problema, y se concluirá al momento de la recolección y tabulación de datos, los cuales ayudaran a la formulación de las conclusiones y recomendaciones

Método deductivo- Inductivo: El método Deductivo es aquel que aspira a demostrar en forma interpretativa, mediante la lógica pura, la conclusión en su totalidad, de manera que se garantiza la veracidad de las conclusiones.

En la presente investigación el método Deductivo permitirá la delimitación del problema, planteamiento de soluciones, es decir para generalizar todos aquellos conocimientos particulares, mientras que, la deducción servirá para partir de una teoría general de Los Juegos Tradicionales y su mejoramiento en la psicomotricidad gruesa.

Método Analítico –Sistemático: Sirve para organizar los datos obtenidos y ordenarlos estadísticamente. Permitirá desintegrar el problema en estudio, en sus partes componentes para describirlas explicando las causas que lo constituyen.

Método Estadístico.- Es aquel que al utilizarlo sirve para obtener un conjunto de valores ordenados en sus respectivas categorías; empleándose en este caso; la estadística cuantitativa y descriptiva por constituir un estudio cualitativo; cuyos resultados servirán únicamente para esta población, sin negar la posibilidad que algunos aspectos de los resultados se puedan aplicar en otras. Este modelo permitirá emplear la estadística descriptiva con la tabulación de los resultados producto de la encuesta aplicada a las maestras y una Guía de Observación aplicada a las niñas y niños investigados, representados en las tablas y gráficos estadísticos con la finalidad de presentar los datos ordenados y así facilitar su análisis e interpretación.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

ENCUESTA.- Sera aplicada a la Docente de Educación inicial de la escuela fiscal de Educación Básica “Alonzo de Mercadillo”, para establecer el uso de los Juegos Tradicionales en la Jornada Diaria de Trabajo.

GUÍA DE OBSERVACIÓN.- Aplicada a los niños de educación Inicial de la escuela fiscal General Básica “Alonzo de Mercadillo”, para determinar el Desarrollo de la psicomotricidad gruesa de las niñas/os.

POBLACION Y MUESTRA: La población en que se utilizara el trabajo de investigación estará conformada por las niñas /as de la escuela fiscal de EDUCACION BÁSICA “Alonzo de Mercadillo”

Se utilizará el siguiente cuadro:

ESCUELA FISCAL DE EDUCACION BASICA "ALONZO DE MERCADILLO"				
PRIMER AÑO DE BÁSICA	NIÑOS	NIÑAS	MAESTRA	TOTAL
"A"	10	13	1	24

Fuente: Directora de la escuela Fiscal de Educación Básica" Alonso de Mercadillo"

Autora: Gema Raquel Hidalgo

g. CRONOGRAMA

TIEMPO / ACTIVIDAD	Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero				Marzo			
	2014				2014				2014				2014				2015				2015				2015				2015				2015				2015				2015				2015				2015				2015				2015				2015				2016				2016				2016			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
Selección del Tema	■	■	■																																																																									
Elaboración de la Problemática				■	■	■	■																																																																					
Selección del Desarrollo del Marco Teorico									■	■	■	■	■	■	■	■																																																												
Selección de Instrumentos del Investigación													■	■	■	■																																																												
Presentación del Proyecto para su Aprobación.																	■	■	■	■																																																								
Investigación del Campo																									■	■	■	■																																																
Análisis e Interpretación Estadística																													■	■	■	■	■	■	■	■																																								
Elaboración, Conclusiones y Recomendaciones																																	■	■	■	■																																								
Defensa y Sustentación de Tesis																																																																												

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

INSTITUCIONALES

Universidad Nacional de Loja

PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

INSTITUCIONALES

- a. Área de la Educación, el Arte y la Comunicación
- b. Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia
- c. Escuela fiscal de EDUCACIÓN BÁSICA “Alonzo de Mercadillo” de la ciudad de Loja.
- d. Bibliotecas públicas y privadas

HUMANOS

- a. Autoridades y Docentes de la Universidad Nacional de Loja.
- b. Autoridades, Docentes del Área de la Educación, el Arte y la Comunicación.
- c. Autoridades y Docentes de la Escuela Fiscal de EDUCACION BASICA “Alonzo de Mercadillo”
- d. Asesor: Dr.
- e. Niñas y niños del primer año de Educación Inicial
- f. Investigadora: Gema Raquel Hidalgo Moreno

MATERIALES

Bibliografía Especializada

- a. Papelería
- b. Computador
- c. Suministros para el computador
- d. Papel Boom tamaño INEN
- e. Bibliografía
- f. Impresión de Proyecto
- g. Uso de INTERNET

- h. Copias Xerox de los instrumentos de investigación de campo
- i. Cuaderno de apuntes
- j. Calculadora
- k. Material de juego

PRESUPUESTO

Detalle	CANTIDAD
-Papel bond	20,00
-Material bibliográfico	30,00
-Memory flash	10,00
-Calculadora	25,00
-Transporte	40,00
-Consultas en el internet	70,00
-Bolígrafos, borradores, corrector, marcadores,	10,00
Imprevistos	200,0
TOTAL:	1750

i. BIBLIOGRAFÍA

- Adrados, M. J., & Perpinyá, A. (2005). *Psicomotricidad en la educación infantil*. Barcelona: Ediciones CEAC.
- Aretz, S. (2009). Que significa jugar para los niños. En G. C, *Juegos Tradicionales como mediador del desarrollo socio afectivo* (pág. 29). Universidad de Cuenca.
- Carrillo, M. (Mayo de 2011). *Gneneración tras generación, se recobran los juegos tradicionales*. Recuperado el 22 de Mayo de 2016, de MHSalud. Revista de Ciencias del Movimiento Humano y Salud: <http://www.redalyc.org/html/2370/237017527002>
- Comellas, K. B. (2014). Juego, Instrumento del desarrollo infantil. En K. B. Campo, *los juegos tradicionales* (págs. 102).Chile: isep.es .
- Gabriela Nuñez (2009). En L. E. Fernandez, *Juegos recreativos para incentivar el tratamiento fisioterapéutico del pie plano flexible en niños y niñas de 6 años del sector 2 de la comunidad de Bello Monte* (pág. 5). Puerto La Cruz, Estado Anzoategui. Venezuela
- Jimenez, F. (1998). Juegos que jugamos aquí. En F. Maestro Guerrero, *Juegos y divertimentos en el Aragon Rural* (págs. 8-9). karacas.
- Lozada Vicente, M. J. (2010). La importancia de la psicomotricidad de ELE(Pág. 84). *Glosas Didácticas*.
- Nariño, D., &Díaz Vega, C. (2000). Que significa jugar para los niños. En G. C, *Juegos Tradicionales como mediador del Desarrollo Socio-Afectivo* (Pág. 29). Universidad De Cuenca.
- Ofele S. C. (s.f.). *Generalidades delos juegos tradicionales*. Zaragoza.
- Perpinyá, G. E. (2015). Funciones del Juego. En F. V. Gladis Elvira, *El Juego, para estimular La Psicomotricidad Gruesa en Niños de 5 Años de la I.E.I N° 1538 "Niño Jesús De Praga" De La Provincia De Huarmey* (pág. 7). Chimbote Santa Perú.: biblioteca.uladech.
- ReginaF. A. (2004). Didáctica, teoría , y práctica. En F. A. Fernández, *Didáctica, teoría , y práctica* (pág. 104). La Habana: Pueblo y Educación.
- Ruiz, M. A. (27 de Marzo de 2009). Como el juego promueve el desarrollo del Niña. Recuperado el 25 de Mayo de 2016, de *AbilityPath.org*: <http://www.abilitypath.org/espanol-1/play/como-el-juego-promueve-el-desarrollo.html?referrer=https://www.google.com/>
- Sanchez, I. L. (2010). El juego como el camino inicial del aprendizaje. *Autodidactica*, 28,29,30,31,32.

Silvia. (2003). Para que se utiliza los juegos en los niños. En Hausner, *Utilización de los juegos en los niños* (págs. 15, 20,13). Mexico.

Ureña Garces, C. B. (2011). La Psicomotricidad en el desarrollo del aprendizaje. En G. I. Pinza Astudillo, & C. B. Ureña Garces, *Los Juegos Tradicionales y su Incidencia en el Desarrollo la psicomotricidad gruesa y fina* (Pág. 115). Cuba

Viviana, M. (2008) EL JUEGO. Janina M. *La estimulación temprana en el proceso de socialización de los niños y niñas de 3 a 4 años que asisten a la Unidad de Atención Héroe del Cenepa 1, de la ciudad de Cuenca, Periodo 2013-2014.* (págs. 12-13).Cuenca: Repositorio de la Universida de Cuenca.

Zuñiga, M. M. (16 de Mayo de 2010). *Estrategia Pegagogica*. Recuperado el 18 de Septiembre del 2013, de Revisión Digital. Innovación y Experiencias Educativas:
http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_Zuñiga_1.pdf.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DOCENTE DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA FISCAL DE EDUCACION BASICA “ALONSO DE MERCADILLO”, LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA .

Marque con una x la alternativa que se investiga.

1.- ¿Considera usted que el trabajo docente de Educación Inicial está enmarcado en el rescate de los Juegos Tradicionales?

Si ()

No ()

¿Por qué?

.....

2 ¿Utiliza los Juegos Tradicionales en la jornada diaria de trabajo?

Si ()

No ()

¿Por qué?

.....

3 Selecciones los Juegos Tradicionales que utiliza con sus niños

El gato y el ratón ()

El Lobo ()

La rayuela ()

Gallinita Ciega ()

4.- ¿Cuál cree usted es el mayor obstáculo para que se practiquen los Juegos Tradicionales?

Falta de conocimiento ()

Poco interés ()

5.- ¿Considera usted importante rescatar los Juegos Tradicionales y aplicarlos en el aula.

Si ()

No ()

¿Por qué?

.....

INDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO.....	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS.....	viii
ESQUEMA DE TESIS.....	viii
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN (CASTELLANO E INGLES) SUMMARY.....	2
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	7
Fundamentaciones.....	7
Fundamentación Científica.....	7
Objetivos del Juego.....	7
Características del juego.....	8
La importancia de enseñar a jugar.....	8
El juego y su importancia en el desarrollo del niño.....	9
El juego como instrumento en el desarrollo infantil.....	10
Los juegos tradicionales.....	12
Origen de los juegos tradicionales.....	14
Importancia de los juegos tradicionales en la primera infancia.....	15

La importancia de los juegos en el ámbito pedagógico.....	15
Psicomotricidad	23
Objetivos de la psicomotricidad gruesa.....	24
Fases en el desarrollo normal de un niño.....	32
e. MATERIALES Y MÉTODOS.....	35
f. RESULTADOS.....	38
g. DISCUSIÓN.....	58
h. CONCLUSIONES.....	60
i. RECOMENDACIONES.....	61
➤ CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....	62
j. BIBLIOGRAFÍA.....	81
k. ANEXOS.....	85
a. TEMA.....	86
b. PROBLEMÁTICA.....	87
c. JUSTIFICACIÓN.....	91
d. OBJETIVOS.....	92
e. MARCO TEORICO.....	93
f. METODOLOGIA.....	138
g. CRONOGRAMA.....	141
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....	142
i. BIBLIOGRAFIA.....	144
INDICE.....	149